# AMSTRAD GOLD HITS II

1

2

3

4

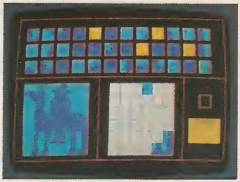
**Cinq Hit dans un super album pour Amstrad**

Cassette & Disquette

AMSTRAD

5

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.



5-10 ans ☐ Disquette : **225 F**

## ◄ ATELIER DES PUZZLES

Jouez à résoudre des puzzles de difficultés variées (4 à 36 pièces).

## MOTS CROISES MAGIQUES ►

Un programme jeu proposant 36 grilles à résoudre, soit 216 mots constituant un lexique de base pour les enfants de 5 à 8 ans.

5-8 ans ☐ Disquette : **195 F**

5-8 ans ☐ Disquette : **285 F**

## APPRENDS-MOI A LIRE

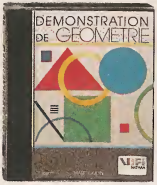
10 activités progressives d'aide à l'apprentissage de la lecture.
3 albums d'images, de mots et de phrases : 30 séquences qu'on peut sonoriser grâce au synthétiseur vocal PAROLE pour l'utilisation maternelle (Grande section).

## APPRENDS-MOI A ECRIRE (1 et 2)

Quel entraîneur plus docile, plus patient pourra l'aider à acquérir les bases de l'acte d'écriture ? Ce logiciel favorise la relation majuscules et minuscules ainsi que la maîtrise du clavier alphabétique.

5-9 ans ☐ Disquette : **225 F**

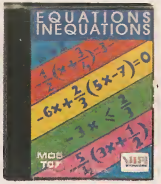
*"Algèbre", "Equations/Inéquations" et "Démonstration de géométrie", 3 logiciels qui deviendront son meilleur allié dans la vie scolaire.*




☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

## DEMONSTRATION DE GEOMETRIE

Ce logiciel con[illegible] élèves de 3e et de 4e à [illegible] exercices en utili[illegible] ctéristiques de formes [illegible]triques particulières.
7 théorèmes de base feront l'objet d'exercices.




☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

## EQUATIONS INEQUATIONS

Le logiciel Equations Inéquations est conçu pour les élèves des classes de 4e, 3e et 2e.

☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

## ALGEBRE

☐ Disquette : **245 F**
☐ Cassette : **175 F**

## CARTE D'EUROPE

Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe géographique ? Grâce à CARTE D'EUROPE, [illegible] connaître le [illegible] sur le bout des doigts.

Choisissez

NOM : _____ Prénom : _____ (Ecrire en majuscules)

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Total commande : _____ F

Port (recommandé PU) : 20,00 F _____ F

Total de mon règlement : _____ F

Date : _____

Signature :

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de BRETAGNE EDIT PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à BRETAGNE EDIT PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.

# TOUT SAVOIR...

## ...SUR BOOMERANG CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL DE JEU

# LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

### BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau.
Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés.
Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

### BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent).
La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.

Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

### QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre.
Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés.
Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.

Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger).
Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange.
Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

VOIR PAGES SUIVANTES...

# BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

**ATTENTION** : La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

## CASSETTES

| | | |
|---|---|---|
| | 1001 BC | 59 119 |
| ▽ | 1942 | 37 75 |
| | 3 D BOXING | 19 39 |
| ▽ | 3 D FIGHT | 22 45 |
| | 3 D GRAND PRIX | 24 49 |
| | 3 D HUNTED EDGE | 15 35 |
| | 50 JEUX | 56 112 |
| | A VIEW TO A KILL | 19 39 |
| | ACE | 44 89 |
| | ACE OF ACES | 47 95 |
| | ACROJET | 44 89 |
| ▽ | ACTIVATOR | 34 69 |
| | ALIEN 2 | 42 85 |
| | ALIEN 8 | 15 35 |
| | ALIEN BREAK IN | 15 30 |
| | ALIEN HIGWAY | 42 85 |
| | AMELIE MINUIT | 29 59 |
| | AMERICA'S CUP | 44 89 |
| | AMSTRAD ACADEMY | 47 95 |
| | ANDROID 2 | 22 45 |
| | ANNALS OF RDME | 57 115 |
| | ANTIRIAD | 42 85 |
| ● | ARKANOID | 44 89 |
| ● | ARMY MOVE | 44 89 |
| | ASPHALT | 82 125 |
| | ASTERIX | 42 85 |
| | ATHAWALPA | 87 135 |
| ● | AU REVOIR MONTHY | 47 95 |
| | AVENGER | 39 79 |
| ▽ | BACTRON | 34 69 |
| | BAD MAX | 39 79 |
| ● | BALL BREAKER | 49 98 |
| | BALLE DE MATCH | 34 69 |
| ▽ | BAT. D'ANGLETERRE | 44 85 |
| | BATAILLE DES BREVETS | 74 149 |
| ▽ | BATMAN | 27 55 |
| | BATTLE BEYOND STARS | 22 45 |
| | BIGGLES | 32 65 |
| | BIG 4 | 47 95 |
| | BILLY LA BANLIEUE | 42 85 |
| | BLADE RUNNER | 24 49 |
| | BLAGGER | 39 79 |
| | BOMB JACK | 27 55 |
| | BOMB JACK 2 | 44 89 |
| | BOULDERDASH 3 | 39 79 |
| | BOUNDER | 37 75 |
| ▽ | BREAKTHRU | 34 69 |
| | BRIAN BLUDDAXE | 22 45 |
| | BRUCE LEE | 24 49 |
| | CAMELOT WARRIORS | 47 95 |
| ▽ | CAULDRON 2 | 24 49 |
| | CHALLENGER | 34 69 |
| | CHILLER | 15 35 |
| | CITY SLICKER | 39 79 |
| | COBRA | 44 89 |
| ▽ | CODENAME MAT 2 | 24 49 |
| | COLOSSUS BRIDGE 4 | 82 125 |
| ▽ | COMBAT LINX | 22 45 |
| | COMMANDO | 24 49 |
| | COMPUTER HITS 10 | 49 99 |
| | CONFUZION | 33 75 |
| | CRAFTON ET XUNK | 47 95 |
| ▽ | CRYSTAL CASTLE | 47 95 |
| | CRYSTANN | 82 165 |
| | DAMGUSTER | 25 55 |
| | DAMES 3 D CHAMPION | 57 115 |
| | DAN DARE | 44 89 |
| | DANDY | 42 85 |
| | DARK STAR | 22 45 |
| ▽ | DEACTIVATOR | 34 69 |
| | DEATHVILLE | 44 89 |
| ▽ | DEEP STRIKE | 39 79 |
| | DONKEY KONG | 39 79 |
| | DRAGON'S LAIR | 39 79 |
| | DRAGON'S LAIR 2 | 47 95 |
| | DYNAMITE DAN | 39 79 |
| | EAGLE NEST | 49 99 |
| | EDEN BLUES | 27 55 |
| ▽ | ELECTRA GLIDE | 39 79 |
| ▽ | ELECTRIC WONDERLAND | 34 69 |
| | ELEVATOR ACTION | 44 89 |
| | ELITE | 57 115 |
| | ENIGME A OXFORD | 79 159 |
| | EQUINDXE | 42 85 |
| | EREDUS | 59 119 |
| | EXPLODING FIST | 15 35 |
| ▽ | EXPLORER | 34 69 |
| ▽ | FAIRLIGHT | 37 75 |
| | FIGHTER PILOT | 15 30 |
| | FIGHTING WARRIOR | 27 55 |
| | FIRE LORD | 42 85 |
| | FLIGHT PAT 737 | 22 45 |
| ▽ | FOREST AT WORDS END | 19 39 |
| | FORMULA ONE SIMULATO | 15 35 |
| | FRANCE GEO | 49 99 |
| | FUTURE KNIGHT | 44 89 |
| ▽ | GALACHIP | 29 59 |
| | GALVAN | 34 69 |
| | GAUNTLET | 47 95 |
| | GHOST'N GOBLINS | 29 59 |
| | GHOSTBUSTERS | 24 49 |
| | GLADIATOR | 44 90 |
| | GLIDER RIDER | 22 85 |
| | GOLIATH | 42 85 |
| | GOONIES | 42 85 |
| | GRAND PRIX 500 CC | 49 99 |
| | GRAPHIQUE CITY | 62 125 |
| ▽ | GREEN BERET | 22 45 |
| | HACKER | 24 49 |
| | HACKER 2 | 44 89 |
| | HANSE | 74 149 |
| | HARBALL | 44 89 |
| | HIGLANDER | 39 79 |
| | HIGWAY ENCOUNTER | 24 69 |
| ▽ | HIJACK | 37 75 |
| ● | HIT PACK 2 | 47 95 |
| ● | HOWARD THE DUCK | 44 89 |
| | HUNTER KILLER | 15 35 |
| | HYPERSPACE 4 | 29 59 |
| | HYPERSPORTS | 27 55 |
| ▽ | IKARI WARRIORS | 34 69 |
| | IMPOSSABALL | 42 85 |
| | IMPOSSIBLE MISSION | 34 69 |
| ▽ | INFILTRATOR | 42 85 |
| | INTERNATIONAL KARATE | 15 30 |
| | INTO DARKLON | 15 35 |
| ● | JAIL BREAK | 39 79 |
| ▽ | JEUX SANS FRONTIERES | 24 49 |
| | JEWELS OF DABYLON | 15 35 |
| | JUMP JET | 19 39 |
| | KAT TRAP | 44 89 |
| ▽ | KNIGHT GAMES | 37 75 |
| ▽ | KNIGHT LORE | 22 45 |
| | KNIGHT RIDER | 29 59 |
| ▽ | KONAMI COIN OP HITS | 34 69 |
| | KONAMI'S GOLF | 42 85 |
| | KUNG FU MASTER | 24 49 |
| | KWAH | 42 85 |
| | L'AFFAIRE SYDNEY | 82 125 |
| ▽ | L'AIGLE D'OR | 47 95 |
| | L'HERITAGE | 82 165 |
| ▽ | LE GESTE D'ARTILLAC | 87 115 |
| | LE SCEPTRE D'ANUBIS | 87 135 |
| | LEADER BOARD | 44 89 |
| | LES DENTS DE SA MERE | 32 65 |
| | LES LAUREATS | 74 149 |
| ▽ | LIGHT FORCE | 24 49 |
| | LOGIST PACK | 39 79 |
| ▽ | LORD OF THE RING | 57 75 |
| | M'ENFIN | 87 135 |
| | MACADAM BUMPER | 29 59 |
| | MAD DDG | 99 139 |
| ● | MANANTHAN 95 | 82 125 |
| | MANIC MINER | 22 45 |
| | MARACAIBO | 42 85 |
| | MARBLE MADNESS | 54 109 |
| ● | MARTIANOIDS | 47 95 |
| ▽ | MASTER OF THE LAMPS | 22 45 |
| | MERCENAIRE | 37 75 |
| | MERCENARY | 44 89 |
| ▽ | MERMAID MADNESS | 29 59 |
| | METRO 2018 | 39 79 |
| | MGT | 62 125 |
| ▽ | MIAMI VICE | 34 69 |
| | MICROPPOL HITS | 47 95 |
| | MICROSAPIENS | 27 55 |
| | MICROSCRABBLE | 82 125 |
| | MILLE BORNE | 42 85 |
| | MINDSCHADOW | 27 55 |
| | MISSION 2 | 59 79 |
| ▽ | MISSION OMEGA | 42 85 |
| ▽ | MLM 3 D | 47 95 |
| ▽ | MONOPOLIC | 37 75 |
| | MONTERRAQUEOUS | 15 35 |
| | MONTHY ON THE RUN | 37 75 |
| | MOVIE | 29 59 |
| ● | MR FREEZE | 22 45 |
| ● | NEMESIS | 44 89 |
| | NEVER ENDING STORY | 54 109 |
| ▽ | NEXUS | 37 75 |
| | NIGHT GUNNER | 34 69 |
| ▽ | NIGHTSHADE | 19 39 |
| ● | NOW GAMES 3 | 44 89 |
| ● | NOW GAMES 4 | 49 99 |
| | OLYMPE | 59 119 |
| | ONE | 84 129 |
| ▽ | PACFIC | 27 55 |
| ▽ | PACK ELITE | 32 65 |
| | PACMAN | 47 95 |
| ▽ | POSEIDON | 27 55 |
| ▽ | PRODIGY | 39 79 |
| | PYJARAMA | 22 45 |
| | PYRAMIDE D'ATLANTIS | 64 129 |
| | QUESTOR | 42 85 |
| | RAID SUR TENERE | 29 85 |
| | RALLYE 2 | 19 39 |
| | RAMPIC | 19 39 |
| ▽ | RASPUTIN | 37 75 |
| ▽ | REBELS PLANET | 42 85 |
| | RED ARROWS | 34 69 |
| | REDHAWK | 24 49 |
| ▽ | REVOLUTION | 34 69 |
| | ROBBOT | 49 99 |
| ▽ | ROCKY N WRESTLE | 22 45 |
| | ROCKET BALL | 37 75 |
| | RODEO | 54 109 |
| | ROLAND IN TIME | 15 30 |
| | ROOM 10 | 34 59 |
| ▽ | SABOTEUR | 29 59 |
| ● | SABOTEUR 2 | 47 95 |
| ▽ | SAI COMBAT | 32 65 |
| | SAILING | 44 89 |
| | SAMANTHA FOX STRIP | 42 85 |
| | SAPIENS | 54 69 |
| ● | SCALEXTRIC | 49 99 |
| ▽ | SCODBYDOO | 34 69 |
| | SECRET DU TOMBEAU | 69 139 |
| ● | SENTINEL | 47 95 |
| ● | SHAOLIN'ROAD | 47 95 |
| | SHOCKWAY RIDER | 44 89 |
| ▽ | SHOGUN | 22 45 |
| | SHORT CIRCUIT | 44 89 |
| | SKYFOX | 24 49 |
| | SOLD A MILLION | 15 30 |
| | SOLD A MILLION 2 | 37 75 |
| ▽ | SOLD A MILLION 3 | 37 105 |
| | SPACE HARRIER | 29 59 |
| | SPACE SHUTTLE | 15 35 |
| | SPECIAL OPERATIONS | 22 65 |
| | SPELLBOUND | 15 35 |
| | SPINDIZZY | 39 79 |
| | SPITFIRE 40 | 27 55 |
| | STAIRWAY TO HELL | 23 45 |
| | STAR BOY | 22 45 |
| ▽ | STAR GLIDER | 37 118 |
| | STAR STRIKE 2 | 44 89 |
| | STARION | 22 65 |
| | STARQUAKE | 22 85 |
| ▽ | STRATEGY | 54 89 |
| | STREAT HAWK | 42 85 |
| ▽ | STRIKE FORCE HARRIER | 37 75 |
| | SUD | 39 79 |
| | SUPER CYCLE | 46 85 |
| | SUPPERPIPELINE 2 | 15 35 |
| | SWORD AND SORCERY | 37 115 |
| | TAI BOXING | 34 69 |
| ▽ | TARZAN | 37 75 |
| | TAU CETI | 42 85 |
| | TEMPEST | 44 85 |
| | TENNIS 3 D | 53 105 |
| | TENSION | 54 109 |
| | TENTH FRAME | 32 65 |
| ● | TERROR OF THE DEER | 46 99 |
| | THANATOS | 44 89 |
| | THE GREAT ESCAPE | 47 95 |
| | THEATRE EUROPE | 46 99 |
| | THINK | 44 85 |
| | THOMAHAWK | 44 89 |
| | TOAD RUNNER | 24 49 |
| | TOBROUCK | 44 89 |
| | TOP GUN | 42 85 |
| | TORNADO LOW LEVEL | 35 59 |
| ▽ | TRAILBLAZER | 37 75 |
| | TRANSAT GNE | 44 89 |
| | TRIVIAL PURSUIT | 72 145 |
| | TROLLIE WALLYE | 22 45 |
| ▽ | TT RACER | 34 69 |
| | TURBO ESPRIT | 27 55 |
| | UCHIMATA | 49 99 |
| | VIRGIN ATLANTIC | 49 99 |
| | VOTEZ POUR MOI | 42 85 |
| | WARLORD | 44 89 |
| | WARRIOR | 37 75 |
| ▽ | WAY OF THE TIGER | 32 65 |
| | WERNER | 49 99 |
| | WHO DARES WIN 2 | 29 59 |
| | WINTER GAME | 32 85 |
| | WINTER SPORT | 32 65 |
| | WORLD CUP | 27 55 |
| | XARD | 49 99 |
| | XENO | 44 85 |
| ▽ | XEVIOUS | 42 85 |
| | YIE AR KUNG FU 2 | 42 85 |
| | ZAXX | 39 79 |
| | ZOIDS | 39 79 |
| ▽ | ZORRO | 22 45 |

# TITRES POUR AMSTRAD CPC

## DISQUES

| | | |
|---|---|---|
| | 1001 BC | 87 175 |
| ▽ | 1942 | 57 115 |
| | 3 D BOXING | 47 95 |
| | 3 D GRAND PRIX | 44 89 |
| | ACE OF ACES | 99 139 |
| | ACTIVATOR | 57 115 |
| | ALIEN 2 | 69 139 |
| | ALIEN HIGWAY | 57 115 |
| | AMERICA'S CUP | 82 125 |
| | ANIMATOR | 94 189 |
| ▽ | ANTIRIAD | 54 69 |
| ● | ARKANOID | 75 145 |
| ● | ARMY MOVE | 72 145 |
| | ASPHALT | 82 165 |
| | ATHLETE | 77 155 |
| | ATLANTIS | 57 135 |
| ▽ | ATTENTAT | 47 95 |
| ● | AU REVOIR MONTHY | 72 145 |
| | AVENGER | 54 120 |
| | BACTRON | 59 119 |
| ● | BALL BREAKER | 72 145 |
| | BARRY MAC GUIGAN | 52 105 |
| | BAT. D'ANGLETERRE | 57 135 |
| | BATMAN | 52 105 |
| | BATT. POUR MIDWAY | 57 115 |
| | BIG 4 | 67 135 |
| ▽ | BIG BAND | 102 205 |
| | BIGGLES | 37 75 |
| | BILLY LA BANLIEUE | 67 135 |
| | BLUE WAR | 79 159 |
| | BOB WINNER | 89 179 |
| | BOMB JACK | 34 69 |
| | BOMB JACK 2 | 67 135 |
| | BOUNDER | 59 119 |
| ▽ | BREAKTHRU | 57 115 |
| | BRIDGE PLAYER 3 | 74 149 |
| ▽ | BRUCE LEE | 22 45 |
| | CAMELOT WARRIOR | 77 155 |
| | CAULDRON | 44 89 |
| | CAULDRON 2 | 52 105 |
| | CINE CLAP | 77 155 |
| | CITY SLICKER | 67 135 |
| | COBRA | 89 139 |
| | CODENAME MAT 2 | 34 69 |
| | COMPUTER HITS 6 | 77 155 |
| | CRYSTAL BEAU | 107 215 |
| ● | CRYSTAL CASTLES | 72 145 |
| | DAKAR MDTD | 89 179 |
| | DAN DARE | 59 119 |
| | DANDY | 89 139 |
| | DEACTIVATOR | 67 135 |
| | DEATHVILLE | 99 139 |
| | DEEP STRIKE | 67 135 |
| | DESERT FOX | 49 99 |
| | DISK MASTERTRONIC 1 | 49 99 |
| | DISK MASTERTRONIC 2 | 49 99 |
| | DISK MASTERTRONIC 3 | 49 99 |
| | DONKEY KONG | 62 125 |
| | DRAGON'S LAIR | 47 95 |

## LYON : DERNIERE MINUTE !

Nous vous avions déjà annoncé l'événement devant se dérouler à Lyon les 15, 16 et 17 mai prochains ; pendant ces trois jours Amstrad, PC et Minitel, seront présentées au public toutes les nouveautés, aussi bien matérielles que logicielles, du premier semestre 1987.

Voici une bonne nouvelle pour les lecteurs et les abonnés d'AMSTAR : une réduction à ne pas négliger sur le prix d'entrée, fixé normalement à 30 F.
ABONNES "AMSTAR : 10 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar et l'étiquette d'abonné que vous recevez chaque mois.
LECTEURS "AMSTAR" : 20 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar.
Les "moins de 14 ans" ne payeront que 10 F.
Rendez-vous donc à la Cité Informatique.

## SOLUTIONS DE JEUX SUR MINITEL

Vous devez tous savoir que nous avons un serveur à votre entière disposition sur le Minitel. Comment ? Vous ne le saviez pas ?... Alors faites vite le 3615 puis tapez MHZ et vous découvrirez des tas d'informations intéressantes, d'une part, et vous aurez la possibilité de nous poser des questions, d'autre part. Par ailleurs, sous l'affluence des coups de téléphone nous demandant des indices pour progresser dans les jeux (je n'en citerai qu'un, au hasard : Le Passager du Temps !), nous avons décidé de vous fournir, chaque mois sur le Minitel, quelques indices pour un jeu donné. Super, n'est-ce pas ? Alors, surveillez bien le 3615 car ce petit plus va entrer en vigueur très prochai-nement...

## HANDISOFT COMMUNIQUE

Handisoft, société de Recherche-Développement-Industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, propose un logiciel de communication : DEFICOM. Ce produit permet d'écrire sur l'écran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur de type bouton poussoir ou pneumatique.
Pour tout renseignement complémentaire, contactez la société Handisoft au numéro de téléphone suivant : 1.43.68.82.39.

## AMSTAR N° 8

La couverture du numéro 8 d'Amstar vous a plus ? Nous tenons à vous signaler qu'elle a été réalisée d'après un original que nous devons à Messieurs Dominique Carrara et Bruno Bellamy...

## NOUVELLES RUBRIQUES

Nous avons deux nouvelles rubriques à vous proposer et à soumettre éventuellement à vos critiques :
— Vous êtes très nombreux à atteindre des scores fabuleux tout en restant "honnêtes"!... Par contre, certains d'entre vous s'arrangent pour obtenir, par exemple, un nombre de vies illimité (petites canailles !...). Alors, pourquoi ne pas faire profiter tous les lecteurs de vos astuces ? Nous attendons vos envois pour ouvrir nos colonnes aux spécialistes de cette catégorie.
— Vous avez exprimé le désir de pouvoir passer des petites annonces dans Amstar. Nous pensons ouvrir cette rubrique avec le numéro du mois de septembre. Mais, dès à présent, vous pouvez nous envoyer vos petites annonces en utilisant le bulletin prévu à cet effet et que vous trouverez ci-dessous.

## RELIURES AMSTAR

Pour conserver dans un état de première fraîcheur votre revue préférée, de magnifiques reliures noires (la classe...) sont dès maintenant à votre disposition. Si vous désirez vous en procurer, précipitez-vous sur le bon de commande !...

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

*Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal*

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

## CONNAISSEZ-VOUS CPC?

**en kiosque tous les mois 20 F**

L'AFFAIRE DU MOIS

## EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

le livre + la cassette

**103 F** FRANCO

Jeux - Gestion
Education - Domestique
Impression de documents

***Un best-seller***

Bon de Commande

à renvoyer à STAMP DIFFUSION, 17, rue Russeil - 44000 NANTES

Exploitez votre Amstrad. 103 F - Port gratuit.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ci-joint chèque de 103 F.


## PARTICIPEZ A AMSTAR !

***Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :***

**AMSTAR**
**La Haie de Pan**
**35170 BRUZ**

*Le programmeur :*

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse complète : _____

_____

*Le programme :*

Nom : _____

Taille : _____ Périphériques utilisés : _____

_____

_____

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

_____

***Attestation sur l'honneur***

*Je soussigné, _____, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.*

*Le : / / à :*

*Signature :*

# AMSTRAD CASSETTES

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf Tél. 93.42.57.12

## PROMOTION SPECIALE

**ENSEMBLE LES LAUREATS** NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET
**125 F**

**HIT PACK 2** + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD
**95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

**ALBUM GREMLIN**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2
**115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

**HIT PACK** 1 + COMMANDO
+ BOMBJACK
**95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

**LORICIEL HIT** 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER
**149 F**
+ 3D FIGHT

**LORICIEL HIT 2** + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE
**149 F**

**LORICIEL HIT 3**
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE
**149 F**

**MELBOURNE** NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE
**95 F**
+ STARION + RED HAWK

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
**95 F**
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

**THEY SOLD A MILLION N°3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT
**95 F**

**AMSTRAD-GOLD HITS** NF
+ RAID + ALIEN 8
**95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

**ALBUM FIL** NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT
**139 F**
+ V1... VISITEURS

**AMSTRAD ACADEMY** NF
+ BRUCE LEE + ZORRO
**95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

**THEY SOLD A MILLION N°2** NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
**95 F**
+ MATCH DAY (Foot)

**THEY SOLD A MILLION N°1** NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
**95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

## NOUVEAUTES*

**OCEAN ALL STAR HITS**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE
**115 F**

**AMSTRAD GOLD HITS N° 2**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF
**115 F**

**PACK FIL N° 2** + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION
**139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

**ENSEMBLE GREMLIN**
+ AVENGER
+ TRAILBLAZER
+ FUTUR KNIGHT
**115 F**

*** NOUVEAUTES**

Les jeux presentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préferable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

## NOUVEAUTES!*

AU REVOIR MONTY NF ..... 98 F
Aventures JACK BURTON NF .. 95 F
ARMY MOVES NF ..... 89 F
BIG FOUR NF ..... 115 F
DESPOTIK DESIGN NF ..... 120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF ..... 89 F
ENDURO RACER NF ..... 95 F
FIST 2 NF ..... 89 F
GUNSLINGER NF ..... 95 F
HEAD OVER HEALS NF ..... 89 F
IMPOSSABALL NF ..... 89 F
KRAKOUT NF ..... 89 F
LES PASSAGERS du vent 2 NF 285 F
LEVIATHAN NF ..... 95 F
MANHATTAN NF ..... 125 F
MARCHANOIDS NF ..... 95 F
MARIO BROTHERS NF ..... 89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF .. 95 F
METRO CROSS NF ..... 95 F
MUTANTS NF ..... 89 F
NEMESIS NF ..... 89 F
PAPER BOY NF ..... 89 F
PSI15 TRADING CPY NF ..... 95 F
RANA RAMA NF ..... 89 F
SABOTEUR 2 NF ..... 95 F
SAIGON NF ..... 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF ..... 89 F
SHAOLIN' ROADS NF ..... 99 F
SARACEN NF ..... 89 F
SIGMA 7 NF ..... 95 F
SLAP FIGHT NF ..... 89 F
STAR RAIDER NF ..... 95 F
SUPER SOCCER NF ..... 89 F
TAI PANS NF ..... 89 F
TEMPLE OF TERROR NF ..... 95 F
TEMPLIERS D'ORVENNE NF .. 169 F
THE SENTINEL NF ..... 89 F
TRIVIAL PURSUIT NF ..... 175 F
WORLD GAMES NF ..... 95 F

## PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
BOUTY BOB
BRUCE LEE
KNIGHT LORE
NIGHT SHADE
RAID

## HIT PARADE

ACE OF AGES NF ..... 89 F
ANTIRIAD NF ..... 79 F
ARCHONOID NF ..... 89 F
ASPHALT NF ..... 115 F
BILLY LA BANLIEUE NF ..... 125 F
BOMBJACK 2 NF ..... 89 F
3D GRAND PRIX NF ..... 89 F
BREAKTHRU NF ..... 89 F
CAULDRON 2 NF ..... 79 F
COBRA NF ..... 85 F
CRAFTON ET XUNK NF ..... 110 F
CRYSTAL CASTLES NF ..... 95 F
DONKEY KONG NF ..... 89 F
ELEVATOR ACTION NF ..... 89 F
EXPRESS RAIDER NF ..... 95 F
1942 NF ..... 89 F

## HIT PARADE

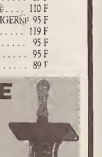
FUTURE KNIGHT NF ..... 95 F
HMS COBRA NF ..... 259 F
GAUNTLET NF ..... 95 F
GRAND PRIX 500 CC NF ..... 139 F
GHOST N GOBBELINS NF .. 85 F
IKARI WARRIOR NF ..... 85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF .. 89 F
INFILTRATOR NF ..... 95 F
Les Pyramides d'Arlantis NF .. 139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF .. 89 F
LEGEND OF KAGE NF ..... 85 F
MEPHISTO NF ..... 135 F
MEURTRES EN SERIE NF ..... 259 F
MONOPOLY FR ..... 175 F
SAPIENS NF ..... 125 F
SCALEXTRIC NF ..... 119 F
SHORT CIRCUIT NF ..... 89 F
SCRABBLE FR NF ..... 175 F
SILENT SERVICE NF ..... 89 F
STRYPER NF ..... 135 F
SUPER CYCLE NF ..... 89 F
SPACE HARRIER NF ..... 89 F
TENTH FRAME NF ..... 89 F
TERRA CRESTA NF ..... 85 F
THE GOONIES NF ..... 99 F
TOP GUN NF ..... 85 F
TT RACER NF ..... 89 F
UCHI MATA JUDO NF ..... 89 F
ZOX 2050 NF ..... 125 F
WINTER GAMES NF ..... 95 F
XEVIOUS NF ..... 89 F
YE AR KUNG FU 2 NF ..... 89 F

ACROJET NF ..... 89 F
AMERICA'S CUPE ..... 89 F
ATHLETES NF ..... 115 F
AVENGER NF ..... 95 F

AFRAGE SYDNEY NF ..... 89 F
ASTERIX NF ..... 89 F
BALLISTIX NF ..... 89 F
BATAILLE d'Angleterre NF ..... 89 F
BATAILLE pour Midway NF ..... 89 F
BAT MAN NF ..... 89 F
BIGGLES NF ..... 89 F
CAULDRON 2 NF ..... 89 F
CONTAMINATION NF ..... 89 F
DANDY NF ..... 89 F
DEEPER DUNGEONS NF ..... 89 F
DESERT FOX NF ..... 89 F
DOSSIER BOERHAAVE NF ..... 145 F
ELECTRAGLIDE NF ..... 89 F
FIRELORD NF ..... 89 F
GALVAN NF ..... 85 F
GESTE D'ARTILLAC NF ..... 245 F
GREEN BERET NF ..... 85 F
HIGHLANDER NF ..... 85 F
HERITAGE IN NF ..... 145 F
INTERNATL KARATE NF ..... 95 F
JAILBREAK NF ..... 85 F
KNIGHT GAMES NF ..... 85 F
KNIGHT RIDER NF ..... 85 F
KONAMI'S GOLF NF ..... 89 F
KUNG FU MASTER NF ..... 89 F
L'HERITAGE NF ..... 169 F
LIGHT FORCE NF ..... 89 F
MACADAM BUMPER NF ..... 120 F
MARACAIBO NF ..... 125 F
1001 BC NF ..... 120 F
MGT N F ..... 129 F
MIAMI VICE NF ..... 85 F
MISSION ELEVATOR NF ..... 89 F
MOVIES NF ..... 89 F
NEXUS NF ..... 95 F
PACIFIC NF ..... 110 F
SIRET HAWK NF ..... 95 F
SKYFOX NF ..... 95 F
STRIKE FORCE HARRIER NF .. 95 F
TARZAN NF ..... 89 F
THAI BOXING NF ..... 85 F
THE GREAT ESCAPE NF ..... 89 F
THANATOS NF ..... 89 F
THEATRE EUROPE NF ..... 110 F
THE WAY OF THE TIGER NF 95 F
TOBROUCK NF ..... 119 F
TOMAHAWK NF ..... 95 F
ZORRO NF ..... 95 F
V'1 NF ..... 89 T

## SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour féter son 4e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.



- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" integrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mecanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

**125 F**

## NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL
65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

## LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

**SUPER PROMOTION**
**3 DISQUETTES**
**VIERGES 99 F**

## INCROYABLE !

**HIT PACK 2** = 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTIRIAD **145 F**
+ COMMANDO 86 + JET SET WILLY 2 + FIGHTING WARRIOR

**OCEAN ALL STAR HITS**
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**

**RIDER + STREET HAWK**
**+ MIAMI VICE**

**AMSTRAD GOLD HITS N° 2**
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

**PACK FIL N° 2** + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION **189 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

**MELBOURNE** NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT

**ALBUM GREMLIN**
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **145 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

**HIT PACK 1** NF + COMMANDO
+ BOMJACK + AIR WOLF**145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING

**LORICIEL HIT 1** + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT

**LORICIEL HIT 2** + FOOT
+ TENNIS + 5e AME **179 F**

**LORICIEL HIT 3** + Tony Truand+Agde d'Or+Empire **179 F**

**KONAMIS GREATEST HITS** NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+HYPERSPORTS+ Ye ar Kung Fu

**THEY SOLD A MILLION N°3** NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **145 F**

**AMSTRAD-GOLD HITS** NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**

**ALBUM FIL** NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

**THEY SOLD A MILLION N°2** NF
+ BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)

**THEY SOLD A MILLION N°1** NF
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

# AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

## NOUVEAUTES !*

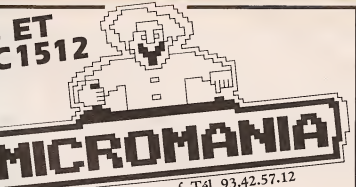
| | |
|---|---|
| AU REVOIR MONTY NF | 145 F |
| ARMY MOVES NF | 145 F |
| 1001 BOGE | 165 F |
| Aventures JACK BURTON NF | 145 F |
| DEEPER DUNGEONS NF | 145 F |
| DESPOTIK DESIGNS NF | 175 F |
| DRAGON LAIR 2 NF | 245 F |
| FIST 2 NF | 145 F |
| ENDURO RACER NF | 145 F |
| GUNSLINGER NF | 145 F |
| HEAD OVER HEALS NF | 145 F |
| IMPOSSABALL NF | 145 F |
| KRAKOUT NF | 145 F |
| LEADER BOARD 2 | 139 F |
| LE PASSAGER DU TEMPS NF | 195 F |
| LE PACTE NF | 199 F |
| LES PASSAGERS du vent NF | 285 F |
| LEVIATHANE NF | 145 F |
| MARCHANOIDS NF | 145 F |
| MARIO BROTHERS NF | 145 F |
| MASQUE NF | 179 F |
| MASTERS OF UNIVERSE NF | 145 F |
| METRO CROSS NF | 145 F |
| MUTANTS NF | 145 F |
| NEMESIS NF | 145 F |
| PAPER BOY NF | 135 F |
| RANA RAMA NF | 145 F |
| SABOTEUR 2 NF | 145 F |
| SUPER SOCCER NF | 145 F |
| TAI PANS NF | 145 F |
| TEMPLE OF TERROR NF | 135 F |
| THE SENTINEL NF | 145 F |
| TOBROUK NF | 169 F |
| TRIVIAL PURSUIT NF | 229 F |
| WORLD GAMES NF | 145 F |

## PROMO 75 F

| | |
|---|---|
| BRUCE LEE | MOVIE |
| HYPERSPORT | WORLD CUP 86 |

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| ACE OF ACES NF | 145 F |
| ARCHON NF | 145 F |
| ASPHALTE NF | 165 F |
| BACTRON NF | 169 F |
| BILLY LA BANLIEUE NF | 179 F |
| BOB WINNER NF | 169 F |
| BOMBJACK 2 NF | 139 F |
| 3D GRAND PRIX | 140 F |
| BREAKTHRU NF | 139 F |
| CAULDRON 2 NF | 130 F |
| CORRAN NF | 139 F |
| CRAFTON ET XUNK NF | 165 F |
| CRYSTAL CASTLES NF | 145 F |
| ELEVATOR ACTION NF | 139 F |
| EXPRESS RAIDER NF | 145 F |
| FER ET FLAMME NF | 249 F |
| FUTURE KNIGHT NF | 145 F |
| GAUNTLET NF | 145 F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 169 F |
| GHOST N GOBELINS NF | 139 F |
| HMS COBRAN NF | 299 F |




BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

## HIT PARADE

| | |
|---|---|
| IKARI WARRIORS NF | 139 F |
| INFILTRATOR NF | 139 F |
| KNIGHT RIDER NF | 135 F |
| KONAMI'S GOLF NF | 135 F |
| LEGEND OF KAGE NF | 145 F |
| Les Pyramides d'Atlantis NF | 169 F |
| LIGHT FORCE NF | 139 F |
| MANHATTAN 24 NF | 149 F |
| M'ENFIN NF | 179 F |
| MIAMI VICE NF | 139 F |
| MEURTRES EN SERIE NF | 299 F |
| MONOPOLY FR NF | 245 F |
| PACIFIC NF | 139 F |
| REVOLUTION NF | 139 F |
| SAPIENS NF | 169 F |
| SCRAM 2 NF | 165 F |
| SCRABBLE FR NF | 220 F |
| SCRAMA NF | 165 F |
| SHORT CIRCUIT NF | 145 F |
| SILENT SERVICE NF | 139 F |
| STRYPER NF | 195 F |
| SUPER CYCLE NF | 139 F |
| SPACE HARRIER NF | 139 F |
| STREET HAWK NF | 135 F |
| TEMPLIERS D'ORIVENNE NF | 199 F |
| TENTH FRAME NF | 145 F |
| TERRA CRESTA NF | 139 F |
| THE GREAT ESCAPE NF | 145 F |
| TOP GUN NF | 139 F |
| TOP SECRET NF | 220 F |
| TRAILBLAZER NF | 139 F |
| TT RACER NF | 145 F |
| UCHI MATA JUDO NF | 135 F |
| WINTER GAME NF | 145 F |
| XEVIOUS NF | 139 F |
| YE AR KUNG FU II NF | 139 F |
| ZOMBIE NF | 165 F |
| ZOX 2099 NF | 175 F |
| ACROJET OF AGE NF | 145 F |
| ALIENS NF | 145 F |
| ANTIRIAD NF | 129 F |
| AFFAIRE SYDNEY NF | 195 F |
| AFFAIRE VERA CRUZE NF | 195 F |
| ASTERIX NF | 149 F |
| ATHLETES NF | 175 F |
| AVENGER NF | 145 F |
| BATAILLE d'Angleterre NF | 195 F |
| BATAILLE pour Midway NF | 195 F |
| BAT MAN NF | 130 F |
| BIGGLES NF | 139 F |
| CONTAMINATIONS NF | 190 F |
| DEMAIN HOLOCAUSTE NF | 245 F |
| HARRY ET HARRYS NF | 169 F |
| IMPOSSIBLE MISSION NF | 145 F |
| JABREAK NF | 145 F |
| KNIGHT GAMES NF | 135 F |
| KUNG FU MASTER NF | 135 F |
| Les PASSAGERS du VENT NF | 295 F |
| MACADAM BUMPER NF | 175 F |
| MARACAIBO NF | 169 F |
| MISSION ELEVATOR NF | 159 F |
| MGT NF | 169 F |
| NEXUS NF | 145 F |
| RODEO NF | 169 F |
| SKYFOX NF | 145 F |
| STIKE FORCE HARRIER NF | 129 F |
| TARZAN NF | 145 F |
| TENSION NF | 169 F |
| THAI BOXING NF | 129 F |
| THEATRE EUROPE NF | 185 F |
| THE WAY OF THE TIGER NF | 120 F |
| TOMAHAWK NF | 145 F |
| YE AR KUNG FU NF | 119 F |
| ZORRO NF | 145 F |

## PC 1512

**PC HITS** + TOP GUN
**+ THE GREAT ESCAPE 245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER

| | |
|---|---|
| ALTERNATE REALITY NF | 195 F |
| BOB WINNER NF | 220 F |
| BRUCE LEE NF | 195 F |
| DESTROYER NF | 245 F |
| ECHECS 3D NF | 195 F |
| F15 STRIKE EAGLE NF | 195 F |
| GAUNTLET NF | 195 F |
| GRAND PRIX 500 CC NF | 195 F |
| HACKER NF | 195 F |
| HISTOIRE D'ORNF | 235 F |
| INFILTRATOR NF | 195 F |
| LES PASSAGERS du vent NF | 285 F |
| MASTERS OF UNIVERSE NF | 195 F |
| MGT NF | 195 F |
| MOVIE MONSTER NF | 245 F |
| PCA MAN + DIG DUG + MR DONG | 195 F |
| PSI 5 TRADING company NF | 195 F |
| SCRABBLE NF | 245 F |
| SHANGAI NF | 195 F |
| SILENT SERVICE NF | 225 F |
| SOLO FLIGHT NF | 195 F |
| STRIP POKER NF | 195 F |
| SUPER TENNIS NF | 195 F |
| SUMMER GAMES NF | 195 F |
| SWORLD SAMOURAI NF | 195 F |
| TAI PAN NF | 145 F |
| THE DAMBUSTERS NF | 195 F |
| ULTIMA 3 NF | 195 F |
| WINTER GAME NF | 195 F |
| WORLD GAMES NF | 245 F |

**Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12**

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

## BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage | + 15 F |
| Préciser cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =** | F |

NOM .....

ADRESSE .....

.....

TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature

*Reglement : je joins* ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

*Ecrivez votre ordinateur de jeux :* ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MOn MSX Cbd *Numero de membre* .....

# LA 1ere NUIT DES

*Le mois dernier, nous vous avons annoncé le grand événement qui va se dérouler à Paris, au mois de juin, j'ai nommé :*
*"La première Nuit des Amstar d'Or".*
*Comme vous avez pu le remarquer, aucune distinction ne vient porter à l'honneur les logiciels de jeu... ET leurs créateurs qui travaillent pendant de longs mois dans un esprit d'équipe pour votre plus grande joie.*
*C'est pourquoi nous voulons octroyer des distinctions par catégorie (genre de logiciel, graphistes, musiciens, scénaristes...) et qui sont, bien évidemment, concrétisées par des Amstar d'Or.*
*Nous espérions vous présenter dans ce numéro la date et le lieu de cette manifestation. Le lieu se situera à Paris, ce qui est déjà un point connu. Reste que la date exacte n'est pas encore fixée car elle dépend des disponibilités de Monsieur le Ministre Alain Madelin.*
*Cette manifestation se tiendra la seconde quinzaine de juin et vous en serez informés par CPC Magazine, Amstar de juin et via notre serveur 3615-MHZ.*
*Vous êtes déjà nombreux à avoir envoyé un bulletin de vote. Que ceux qui ne l'ont pas encore fait n'hésitent pas ; vous avez jusqu'au 6 JUIN 1987 !*
*Nous avons sélectionné, au hasard, quelques revendeurs. Ils participeront donc également au vote. Ceci nous permet d'avoir l'avis des lecteurs, des professionnels et du jury.*
*Nous espérons donner ainsi toutes les garanties d'objectivité !*

*ALORS, N'OUBLIEZ PAS LES AMSTAR D'OR !*
*SECONDE QUINZAINE DE JUIN.*

*BULLETIN DE VOTE*

# NUIT DES AMSTAR D'OR

*Pour que votre vote soit valable et pris en considération, nous vous rappelons que vous devez cocher une case et une seule dans chacune des onze catégories proposées... De plus, aucune photocopie ne sera acceptée.*

## LISTE DES NOMINES

**• Meilleur jeu d'arcade**

| | |
|---|---|
| ☐ M.L.M. 3D | Chip |
| ☐ STRYFE | Ere Informatique |
| ☐ ZOX 2099 | Loriciels |
| ☐ MADDOG | Titus |
| ☐ MANHATTAN 95 | Ubi Soft |

**• Meilleur jeu d'aventure**

| | |
|---|---|
| ☐ LE PASSAGER DU TEMPS | Ere Informatique |
| ☐ LA CITE PERDUE | Excalibur |
| ☐ LES PASSAGERS DU VENT | Infogrames |
| ☐ BOB WINNER | Loriciels |
| ☐ MASQUE | Ubi Soft |

**• Meilleur jeu de réflexion**

| | |
|---|---|
| ☐ ETHNOS | Chip |
| ☐ MEURTRES EN SERIE | Cobra Soft |
| ☐ TENSIONS | Ere Informatique |
| ☐ L'AFFAIRE SYDNEY | Infogrames |
| ☐ M'ENFIN | Ubi Soft |

**• Meilleur jeu de rôle**

| | |
|---|---|
| ☐ FAIAL | Excalibur |
| ☐ LES TEMPLIERS D'ORVEN | Loriciels |
| ☐ FER ET FLAMME | Ubi Soft |

**• Meilleur logiciel étranger**

| | |
|---|---|
| ☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE | Activision |
| ☐ THANATOS | Durell |
| ☐ BOMB JACK II | Elite |
| ☐ ARKANOID | Imagine |
| ☐ COBRA | Océan |

**• Meilleure page titre**

| | |
|---|---|
| ☐ BALL BREAKER | CRL |
| ☐ HARRY ET HARRY (1ère partie) | Ere Informatique |
| ☐ THE SENTINEL | Firebird |
| ☐ SHORT CIRCUIT | Océan |
| ☐ MADDOG | Titus |

**• Meilleur graphisme**

| | |
|---|---|
| ☐ MEURTRES EN SERIE | Cobra Soft |
| ☐ SRAM II | Ere Informatique |
| ☐ LES PASSAGERS DU VENT | Infogrames |
| ☐ BOB WINNER | Loriciels |
| ☐ FER ET FLAMME | Ubi Soft |

**• Meilleure musique**

| | |
|---|---|
| ☐ MEURTRES EN SERIE | Cobra Soft |
| ☐ LES PASSAGERS DU VENT | Infogrames |
| ☐ BOB WINNER | Loriciels |
| ☐ ZOX 2099 | Loriciels |
| ☐ MASQUE | Ubi Soft |

**• Scénario le plus original**

| | |
|---|---|
| ☐ HACKER | Activision |
| ☐ LITTLE COMPUTER PEOPLE | Activision |
| ☐ LE PASSAGER DU TEMPS | Ere Informatique |
| ☐ LE PACTE | Loriciels |
| ☐ MADDOG | Titus |

**• Meilleur packaging**

| | |
|---|---|
| ☐ DEMAIN HOLOCAUSTE | Chip |
| ☐ HMS COBRA | Cobra Soft |
| ☐ MEURTRES EN SERIE | Cobra Soft |
| ☐ LES PASSAGERS DU VENT | Infogrames |
| ☐ KILLER STAR | Loisitech |

**AMSTAR D'OR 87**

| | |
|---|---|
| ☐ ETHNOS | Chip |
| ☐ MEURTRES EN SERIE | Cobra soft |
| ☐ LE PASSAGER DU TEMPS | Ere Informatique |
| ☐ LA CITE PERDUE | Excalibur |
| ☐ LES PASSAGERS DU VENT | Infogrames |
| ☐ BOB WINNER | Loriciels |
| ☐ ZOX 2099 | Loriciels |
| ☐ MADDOG | Titus |
| ☐ FER ET FLAMME | Ubi Soft |
| ☐ MASQUE | Ubi Soft |

Si vous souhaitez participer au tirage au sort qui vous permettra peut-être de gagner un logiciel, n'oubliez pas d'inscrire vos coordonnées :

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse complete : _____

_____

Après avoir rempli le bulletin, renvoyez cette page à : AMSTAR – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

**LORICIELS lance sur le marché des compatibles PC toute une gamme de produits performants, tant au niveau du jeu que des graphismes et de l'animation.**

### MAITRE DES MOTS

**260 FRANCS**
***Type : réflexion***

Améliorez votre esprit de réflexion tout autant que votre connaissance de la langue française. Un recueil de 62.000 mots est stocké sur disquette.
MAITRE DES MOTS vous engage à manipuler ce dictionnaire au travers de quatre jeux : anagrames, mots croisés, une lettre chasse l'autre et les lettres placées.
Une fonction d'aide très appréciable vous est aussi offerte : vous avez la possibilité d'interroger à tout instant la base de données, et ainsi connaître par exemple tous les mots de cinq lettres commençant par bri.
Pour les férus des lettres, MAITRE DES MOTS propose le Marathon,l'enchaînement des 4 jeux sous forme d'un concours où peuvent participer jusqu'à 10 concurrents.

### M.G.T

**220 FRANCS**
***Type : aventure/arcade***

Bien calé dans votre siège, vous vous apprêtez à prendre les commandes d'M.G.T, le Magnétic Tank, prototype d'une nouvelle lignée de grands vaisseaux.
Sa maniabilité vous permet toutes les audaces, et d'audace, vous en aurez besoin, pour affronter et déjouer les pièges de la Mégabase.
Découvrez le cerveau de la Mégabase, et anéantissez le..., mais avant cela, vous aurez à visiter pas moins de 60 pièces, où vous découvrirez peut être quelques indices qui vous conduiront au but de votre mission.
Graphismes et animation superbes, et une idée originale remarquable.
Existe aussi pour Amstrad CPC, Thomson et Atari ST.

### TERA

**220 FRANCS**
***Type : aventure/rôle***

Ce jeu se déroule dans un monde parrallèle, perdu dans l'espace et le temps.
2000 combinaisons d'images vous sont proposés, ainsi qu'un générateur de scénarii.
L'ordinateur tient lieu de Maître de Jeu et gère les 10 personnages accompagnateurs.
Après avoir défini votre personnage, vous allez devoir choisir vos compagnons de route.
Magicien, mage, cyborg, sorcier, gladiateur, pilote, autant de compétences qu'il vous faudra utiliser pour arriver à l'aboutissement de votre mission : rétablir l'harmonie sur Amarande, et qui sait, vous enrichir ...
Une aventure envoutante.

## Nouveautés Amstrad CPC

### K.Y.A

**140 FRANCS K7**
**198 FRANCS Disk**
***Type : arcade***

Dans la cité des VB Masters, un monde grouillant de pièges morteis et d'adversaires de tout accabit vous attend.
Vous évoluez dans des caves dont les murs possèdent des caractéristiques très diverses.
Les uns, après simple contact, ont pour conséquence de vous décharger de vos munitions, tandis que d'autres au contraire vous rechargent, ou encore vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer ...
Un générateur de tableaux vous offre la possibilité de construire vous même des caves à vos mesures, des caves diaboliques où vous aurez mis en oeuvre toute votre ingéniosité pour piéger vos adversaires, ou vous servir d'eux...
Un jeu d'arcade dont vous ne pourrez plus vous passer.

### ZOX 2099

**140 FRANCS K7**
**198 FRANCS Disk**
***Type : arcade***

ZOX l'infâme a encore frappé, quatre de vos compatriotes ont été capturés. Cette fois, c'en est trop ! Aprés un entrainement intensif, vous embarquez à bord de votre vaisseau spatial.
Destination : la planète Hullm forteresse de labyrinthes farouchement gardée, où se trouvent vos 4 amis.
Objectif : les délivrer.
Astuce et persévérance vous aideront dans votre tumultueux périple.
Regardez partout: en actionnant un levier présent sur un mur, peut être ce dernier s'ouvrira t-il, ou une herse s'abattera t-elle sur vous ....
Aventure arcade 3D, frissons garantis.

## RELIEF ACTION

**160 Francs K7**
**198 FRANCS Disk**
***Type : action***

Premier de son genre, RELIEF ACTION est un jeu d'aventure en relief dynamique.
Des lunettes livrées avec le jeu permettent d'obtenir un effet surprenant et très bien réussi.
Vous allez enfin pouvoir assouvir votre désir, et regarder sous les tables, derrière les tableaux, ect...
RELIEF ACTION est une aventure très vivante, avant tout une aventure à vivre !
L'intrigue retrace l'histoire d'une équipe scientifique en mission sur la planète VEGA.
Durant le voi interstellaire, une mauvaise manipulation du laborantin entraîna la catastrophe ...
Un monstre était né !

Tous vos compagnons moururent dans d'horribles souffrances.

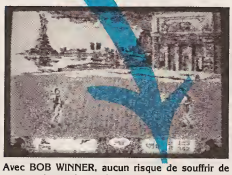
Dernier survivant, vous allez tacher de le rester et tenter d'échapper au monstre en vous enfuyant à bord de la navette de secours.
Le vaisseau principal dans lequel vous vous trouvez initialement ne comporte pas moins de trois niveaux et une soixantaine de pièces.
Vous allez devoir déambuler dans chacune d'elles, afin de trouver indices et objets, qui vous permettront d'accéder à la navette.

Vous devrez aussi, avant tout, vous procurer des cartes magnétiques, indispensables au bon déroulement de votre aventure; chacune de ces cartes ayant sa fonction propre vous permettra de réaliser telle ou telle action spécifique.
Par exemple, pour envoyer certains messages vers l'extérieur et récupérer le carnet de bord du commandant (indispensable pour confirmer au monde entier la véracité de vos propos), vous devrez aller dans l'Atelier pour y fabriquer une clef.
Cette clef vous servira par la suite à ouvrir un coffre, dans la salle des Coffres (vous vous en doutiez ?) et d'y découvrir outre le livre du commandant, sa carte magnétique personnelle...
Quant au monstre, il vous faudra l'éviter à tout prix, si vous ne voulez pas subir le même sort que vos amis.
Pour le piéger, ou tout au moins le retarder, utiliser donc des produits chimiques, leur odeur l'attire inévitablement.
Réflexion et stratégie indispensables pour cette grande aventure en relief dynamique.

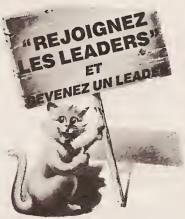
## BOB WINNER

**198 /240 FRANCS**
***Type : arcade/aventure***

A coup de savatte et de pistolet, et sur fond d'images digitalisées des grandes métropoles occidentales, BOB WINNER part à la recherche d'une civilisation perdue.
Il traversera les plus grandes capitales, et combattra les meilleurs. Il devra en plus éviter les pièges et les obstacles qui se dresseront inévitablement devant lui : guêpes géantes, couteaux et boules maudites, sables mouvants, éboulements, marais...



Avec BOB WINNER, aucun risque de souffrir de monotonie ou d'ennui !
BOB WINNER, une superbe animation graphique, des décors dignes d'une digitalisation, et une très bonne musique.
Existe aussi pour Amstrad CPC, PCW et bientôt Atari ST.
A noter que sur PC, c'est probablement l'un des meilleurs jeux sur cette machine.




## REJOIGNEZ LES LEADERS.

Vous avez réalisé un programme original ? "Le pied", être édité, faire fortune, et voir son programme dans tous les points de vente en France et à l'étranger...
Un bon tuyau : contactez

LORICIELS Département Edition
81 rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.11.33


1ère mondiale !
Du jamais vu pour ton Amstrad...
Un jeu d'aventure complètement géant en relief dynamique !
RELIEF ACTION POUR AMSTRAD
Tu en es le héros... Joues vite, les lunettes sont dans la boîte !
loriciels
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 728 F
Distribution : LORICIEL
TÉL. : 47 52 11 11 - Télex : 631 728 F
Je désire recevoir LORICIELS NEWS le journal d'information sur vos produits
Nom .....
Prénom ..... Age .....
Adresse .....
Ville ..... C.P. .....
Votre matériel .....
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'expédition

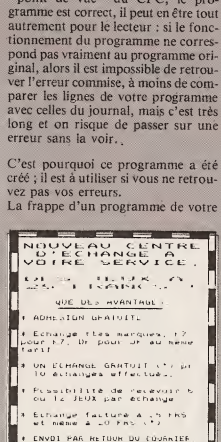
# ANTI-ERREURS

Grégory NOE

**Valable pour**
- ☒ CPC 464
- ☒ CPC 664
- ☒ CPC 6128

Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs. Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquée, mais, lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est correct, il peut en être tout autrement pour le lecteur : si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme avec celles du journal, mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi ce programme a été créé ; il est à utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreurs.



La frappe d'un programme de votre journal favori (Amstar) terminée, vous faites "RUN" et là vous corrigez toutes les erreurs signalées par le CPC en vous référant au journal pour comparer. Si, malgré cela, il ne tourne toujours pas, suivez cette procédure.

— Sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : SAVE "nom.prog",A

Puis, si vous êtes sur K7, réembobinez la bande jusqu'au début du fichier.

— Chargez Anti-Erreurs.

— Entrez le nom de votre programme et insérez le support où il se trouve (K7 ou disquette).

Après quelques secondes, les numéros de lignes vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX<, c'est ce code qui va vous permettre de savoir d'où proviennent les erreurs. Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran. Si un code diffère, notez sur papier le numéro de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement terminé, rechargez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notées en comparant avec le journal. Faites "RUN" et, oh ! miracle ! ça marche.

Attention : Lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et, bien sûr, ne tapez pas les codes de contrôle.

NB : la ligne 480 contient le numéro de canal 0 pour l'écran ou 8 pour l'imprimante.

```
10 '*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*        >YB<
20 '#                      #        >AC<
30 '*    ANTI - ERREURS    *        >RD<
40 '#                      #        >CE<
50 '*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*#*        >CF<
60 '                                >DG<
70 '(c)CPC & GREGORY NOE 1987       >LH<
80 '                                >FJ<
90 ON ERROR GOTO 900                >VK<
100 MODE 2                          >FB<
110 DIM g$(23)                      >KC<
120 FOR I=0 TO 22:READ g$:g$(I)=g$: >XD<
NEXT
130 ' ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI >GE<
=DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
 LETTRES DE L'ALPHABET !!!
140 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N, >FF<
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
150 '    ANTI-BUG FICHIER           >XG<
160 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 210   >BH<
170 OPENOUT "cpc"                   >ZJ<
180 MEMORY HIMEM-2                  >JK<
190 CLOSEOUT                        >UL<
200 POKE HIMEM+1,255                >FC<
210 DEFINT A-Z                      >HD<
220 '                               >DE<
230 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1 >BF<
:PAPER 0
240 MOVE 0,16:DRAW 650,16           >HG<
250 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R  >FH<
E U R S"
260 MOVE 0,385:DRAW 650,385         >JJ<
270 LOCATE 18,25:PRINT"CPC REVUE DU >KK<
 STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER"
280 WINDOW 1,80,3,23                >FL<
290 m$="Realise par Gregory NOE"    >BM<
300 f$=""                           >QD<
310 FOR i=1 TO LEN(m$)              >RE<
320 f$=f$+MID$(m$,i,1)              >WF<
330 LOCATE 70-i,5:PRINT f$          >XG<
```

NOUVEAU CENTRE D'ECHANGE A VOTRE SERVICE.

QUE DES AVANTAGES

* ADHESION GRATUITE
* Echange ttes marques, K7 pour K7, DF pour DF au meme tarif
* UN ECHANGE GRATUIT (*) pr 10 echanges effectues.
* Possibilite de recevoir 6 ou 12 JEUX par echange
* Echange facture a 25 FRS et meme a 20 FRS (*)
* ENVOI PAR RETOUR DU COURRIER

Doc contre env timbree a

M. GREGORY NOE
BP 3243
68065 MULHOUSE

DEBARRASSEZ-VOUS VITE DE VOS JEUX ENNUYEUX POUR DECOUVRIR DE NOUVEAUX TITRES
(*)+9,50 Frs de port

# PROGRAMMES

```
340 FOR t=1 TO 100                                    >LH<
350 NEXT t,i                                          >FJ<
360                                                   >JK<
370 ************************                          /FL<
380                                                   >LM<
390 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM                    >QN<
DU FICHIER : ";
400 INPUT "",NF$                                      >TE<
410 LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE LE LI                   >UF<
STAGE N'EST PAS TERMINE"
420 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS  ARRETE                   >BG<
R LE MAGNETOPHONE OU NE"
430 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA                    /FH<
DISQUETTE"
440 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T                   >HJ<
OUCHE POUR LA LECTURE"
450 CALL &BB06                                        >VK<
460 OPENIN "!"+n+$                                    >HL<
470 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..                   >EM<
."
480 ca=0   CANAL DE SORTIE                            >QN<
490 LINE INPUT#9,b$:a$=UPPER$(c$)                     >UP<
500 IF ca<>8 THEN GOSUB 910                           /UF<
510 IF INKEY(66)=0 THEN STOP                          >US<
520                                                   >GH<
530 '  CALCUL DE LA CLE DE CONTROLE                   >FJ<
540 '                                                 >JK<
550 a=0                                               >BL<
560 FOR i=1 TO LEN(a$)                                >LM<
570 l$=MID$(a$,i,1)                                   >KN<
580 IF l$=CHR$(32) THEN 600                           >JP<
590 a=a+ASC(l$)                                       >VQ<
600 NEXT i                                            >PG<
610 c=INT(a/23)                                       /DH<
620 p=a-(c*23)                                        >EJ<
630 C$=G$(P)                                          >LK<
640 a=0                                               >GL<
650 FOR i=1 TO 6                                      >EM<
660 l$=MID$(a$,i,1)                                   >KN<
670 IF l$="0" OR l$="S" THEN 700                      >HP<
680 l1$=l1$+l$:a=a+VAL(l$)                            /HQ<
690 NEXT                                              >VR<
700 c=INT(a/23)                                       /DH<
710 p=a-(c*23)                                        >EJ<
720 C$=C$+G$(P)                                       >VK<
730                                                   >KL<
740 IF ca<>8 THEN 750 ELSE 770                        >EM<
750 PRINT l1$;TAB(10) USING "\\";c$                   >AN<
c$
760 l1$="":GOTO 840                                   >KP<
770 l1$="":PRINT#ca, LEFT$(b$,35);I                   >UQ<
AB(37) USING "\\";c$
780 IF LEN(b$)<35 THEN 840                            >XR<
790 fg=1                                              >XT<
800 b$=MID$(b$,36,LEN(b$))                            >UJ<
810 PRINT#ca,LEFT$(b$,35)                             >BK<
820 IF fg=1 AND ca<>8 THEN fg=0:GOS                   >HL<
UB 910:GOTO 830
830 GOTO 780                                          >GM<
840 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GOT                   >PN<
O 490
850 CALL &BB03:PRINT TAB(50) "UNE T                   >LP<
OUCHE...":CALL &BB05
860 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ                    >FQ<
":NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
VOUS AVEZ NOTEES.."
870 END                                               >GR<
880 'TRAITEMENTS DES ERREURS                          >CT<
890                                                   >TU<
900 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(7                   >AK<
);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR$
(24):END ELSE CONT
910 con=con+1:IF con>19 THEN CALL &                   >GL<
BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE...":
CALL &BB05:CON=1
920 RETURN                                            >GM<
```


# PROTEGEZ VOS REVUES !

**BON DE COMMANDE CLASSEUR** (port inclus)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Je désire recevoir

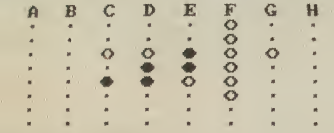
☐ Classeur(s) THEORIC : 80 F
☐ Classeur(s) CPC : 60 F
☐ Classeur(s) AMSTAR : 60 F
☐ Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F
☐ Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F

*Signature*

*Ci-joint chèque de _____ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ*

# OTHELLO

Valable pour
CPC 464
CPC 664
CPC 6128




***Xavier FISSELIER***

Il s'agit d'un OTHELLO classique, mais écrit en BASIC et donc paramétrable à souhait.
Pour les néophytes, voici un bref rappel des règles : le jeu se déroule sur une surface de 8×8. Au départ, 4 pions sont disposés au centre du terrain. Le joueur qui a choisi les noirs commence le premier : il pose un nouveau pion de manière à entourer un pion adverse à l'aide d'au moins 2 pions. Le jeton ainsi cerné change de couleur et passe à l'adversaire. La partie s'arrête lorsque le "damier " est rempli. On compte alors les pions. Le joueur qui en possède le plus grand nombre de sa couleur a gagné. Il est obligatoire de prendre au moins un pion à l'adversaire à chaque coup. Un conseil : essayez d'atteindre les 4 cases des angles : elles sont imprenables !

```
10 ' ********************************* >TB<
20 ' **          OTHELLO            ** >NC<
30 ' **   par Xavier FISSELIER      ** >VD<
40 ' **        le 13/03/87           ** >FE<
50 ' ********************************* >XF<
60 INK 0,13:INK 1,0                    >CG<
70 DIM I4(8),J4(8),D$(2)               >WH<
80 GOSUB 1990                          >KJ<
90 MODE 1                              >LK<
100 ' PLOT 10,10:DRAW 10,390:DRAW 6 >FB<
30,390:DRAW 630,10:DRAW 10,10
110 ' PLOT 10,10:DRAW 10,390:DRAW 2 >LC<
90,390:DRAW 290,10:DRAW 10,10
120 ' WINDOW #2,45,78,2,24             >ZD<
130 LOCATE 10,2:PRINT " _-_ OTHELLO >KE<
 _-_"
140 ' GOSUB POUR REGLES                >GF<
150 ' ***** INITIALISATION *****       >LG<
160 F2=0                               >NH<
170 S2=1.9                             >RJ<
180 B=-1                               >GK<
190 W=+1                               >DL<
200 D$(B+1)=CHR$(231)                  >DC<
210 D$(O+1)=CHR$(144)                  >XD<
220 D$(W+1)=CHR$(230)                  >CE<
230 FOR K=1 TO 8                       >CF<
240 READ I4(K)                         >CG<
250 NEXT K                             >TH<
260 DATA 0,-1,-1,-1,0,1,1,1            >CJ<
270 FOR K=1 TO 8                       >GK<
280 READ J4(K)                         >HL<
290 NEXT K                             >XM<
300 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,1            >XD<
310 DIM A(9,9)                         >DE<
320 A(4,4)=W                           >TF<
330 A(5,5)=W                           >WG<
340 A(4,5)=B                           >YH<
350 A(5,4)=B                           >ZJ<
360 C1=2                               >NK<
370 H1=2                               >VL<
380 N1=4                               >EM<
390 Z=0                                >VN<
400 LOCATE 2,4:PRINT "X=";CHR$(231) >YE<
410 LOCATE 2,5:PRINT "Y=";CHR$(230) >AF<
420 LOCATE 6,10:PRINT "Que choisiss >KB<
ez-vous,X ou Y  ";
430 C=W                                >YH<
440 H=B                                >GJ<
450 LINE INPUT X$                      >HK<
460 X$=UPPER$(X$)                      >LL<
470 IF X$="X" THEN 510                 >MM<
480 IF X$<>"Y" THEN 420                >FN<
490 C=B                                >GP<
500 H=W                                >BF<
510 GOSUB 1990                         >KG<
520 PRINT                              >WH<
530 PRINT "    A  B  C  D  E  F  G >RJ<
 H "
540 GOSUB 2020                         >XK<
550 GOTO 1020                          >VL<
560 IF F2=0 THEN 580                   >YM<
570 INPUT X$                           >PN<
580 B1=-99                             >KP<
590 T1=C                               >FQ<
600 T2=H                               >DG<
610 I=1                                >NH<
620 FOR J=1 TO 8                       >EJ<
630 IF A(I,J)<>0 THEN 780              >AK<
```

# PROGRAMMES

```
640  GOSUB 1660                          >HL<
650 IF F1=0 THEN 780                     >ZM<
660 U=-1                                 >FN<
670 GOSUB 1720                           >HP<
680 IF S1=0 THEN 780                     >RQ<
690 IF (I-2)*(I-7)=0 THEN S1=S1-S2       >QR<
700 IF (I-1)*(I-8)=0 THEN S1=S1+S2       >EH<
710 IF (J-2)*(J-7)=0 THEN S1=S1-S2       >KJ<
720 IF (J-1)*(J-8)=0 THEN S1=S1+S2       >JK<
730 IF S1<B1 THEN 780                    >JL<
740 IF S1>B1 THEN 770                    >LM<
750 R=RND(1)                             >PN<
760 IF R>0.5 THEN 780                    >VP<
770 B1=S1:I3=I:J3=J                      >WQ<
780 NEXT J                               >AR<
790 I=I+1:IF I<9 THEN 620                >UT<
800 LOCATE 1,12                          >CJ<
810 IF B1>-99 THEN 870                   >PK<
820 PRINT "JE PASSE MON TOUR"            >EL<
830 IF Z=1 THEN 1520                     >MN<
840 Z=1                                  >MN<
850 GOTO 1020                            >YP<
860 Z=0                                  >NQ<
870 PRINT "JE VAIS EN ";I3;", ";CHR      >BR<
$(&40+J3)
880 I=I3                                 >ET<
890 J=J3                                 >HU<
900 U=1                                  >DK<
910  GOSUB 1720                          >EL<
920 C1=C1+S1+1                           >CM<
930 H1=H1-S1                             >RN<
940 N1=N1+1                              >NP<
950 LOCATE 1,13:PRINT "JE PRENDS ";      >CQ<
S1;"DE VOS PIECES."
960 LOCATE 1,14                          >MR<
970 PRINT CHR$(18)                       >MT<
980 I$=UPPER$(I$)                        >LU<
990 PRINT CHR$(18)                       >PV<
1000 IF H1=0 THEN 1520                   >MB<
1010 IF N1=64 THEN 1520                  >HC<
1020 T1=H                                >BD<
1030 T2=C                                >YE<
1040 LOCATE 1,14                         >DF<
1050 PRINT CHR$(18)                      >DG<
1060 PRINT CHR$(18)                      >EH<
1070 LOCATE 1,14:LINE INPUT "A VOTR      >JJ<
E TOUR (LIGNE)";I$
1080 I=VAL (I$)                          >TK<
1090 IF I<0 THEN 1040                    >QL<
1100 IF I>8 THEN 1040                    >TC<
1110 IF I<>0 THEN 1190                   >GD<
1120 PRINT "PASSEZ VOUS VOTRE TOUR       >LE<
(O OU N)";
1130 LINE INPUT X$                       >FF<
1140 X$=UPPER$(X$)                       >JB<
1150 IF X$<>"O" THEN 1040                >TH<
1160 IF Z=1 THEN 1520                    >MJ<
1170 Z=1                                 >LK<
1180 GOTO 1480                           >HL<
1190 LOCATE 25,14                        >UM<
1200 LINE INPUT "    (COL)";X$           >WD<
1210 X$=UPPER$(X$)                       >BE<
1220 FOR J=1 TO 8:IF X$=CHR$ (&40+J      >ZF<
) GOTO 1240
1230 NEXT J:GOTO 1040                    >KG<
1240 IF A(I,J)=0 THEN 1290               >HH<
1250 LOCATE 1,15:PRINT "ATTENTION C      >QJ<
E POINT EST DEJA PRIS,REJOUEZ" : EN
T 1,2,17,70:SOUND 1,142,140,15,,1
1260 FOR L=1 TO 1200                     >LK<
1270 NEXT L                              >ZL<
1280 GOTO 1040                           >AM<
1290 GOSUB 1660                          >MN<
1300 IF F1=1 THEN 1330                   >NE<
1310 PRINT "DESOLE !!! REJOUEZ"; EN      >UF<
T 1,2,17,70:SOUND 1,142,140,15,,1
1320 GOTO 1260                           >ZG<
1330 U=-1                                >CH<
1340  GOSUB 1720                         >EJ<
1350 IF S1>0 THEN 1380                   >NK<
1360 PRINT "HE!TU NE TOUCHES PAS ME      >VL<
S PIECES;REJOUE": ENT 1,2,17,70:SOU
ND 1,142,140,15,,1
1370 GOTO 1260                           >EM<
1380 Z=0                                 >NN<
1390 PRINT "VOUS AVEZ PRIS ";S1;" D      >WF<
E MES PIECES"
1400 U=1                                 >BF<
1410 GOSUB 1720                          >CG<
1420 H1=H1+S1+1                          >LH<
1430 C1=C1-S1                            >DJ<
1440 N1=N1+1                             >LK<
1450 LOCATE 1,12                         >GL<
1460 PRINT CHR$(18)                      >JM<
1470 PRINT CHR$(18)                      >KN<
1480 LOCATE 1,12:PRINT "JE COGITE !      >MP<
!!";
1490 IF C1=0 THEN 1520                   >WQ<
1500 IF N1=64 THEN 1520                  >MG<
1510 GOTO 560                            >AH<
1520 LOCATE 1,12:PRINT "VOUS AVEZ "      >WJ<
;H1;" PIECES ET J'AI "+C1+" PIECES"
;
1530 IF H1=C1 THEN 1570                  >AK<
1540 IF H1>C1 THEN 1590                  >EL<
1550 PRINT "DESOLE,MAIS J'AI ENCORE      >WM<
 GAGNE"
1560 GOTO 1600                           >DN<
1570 PRINT "EGALITE ... ":ENV 1,100      >RP<
,1,3:ENV 1,100,5,3:SOUND 1,284,300,
1,1,1
1580 GOTO 1600                           >FQ<
1590 ENV -3,2,1,1,2,-1,1:ENV 9,15,1      >WR<
,1,15,-1,1:FOR A=1 TO 10:SOUND 1,40
00,0,0,9,3,15:NEXT:PRINT "BRAVO,VOU     >FH<
S AVEZ GAGNE"
1600 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER O-N      >FH<
";
1610 LINE INPUT X$                       >JJ<
1620 IF X$="O" GOTO 1640                 >MK<
1630 IF X$="N" THEN END                  >YL<
1640 GOSUB 1990                          >TM<
1650 GOTO 310                            >YN<
1660 F1=1:FOR I1=1-1 TO I+1              >YP<
1670 IF A(I1,J-1)=T2 THEN RETURN         >PQ<
1680 IF A(I1,J)=T2 THEN RETURN           >NR<
1690 IF A(I1,J+1)=T2 THEN RETURN         >PT<
1700 NEXT I1                             >XJ<
1710 F1=0:RETURN                         >BK<
1720 S1=0                                >GL<
1730 FOR K=1 TO 8                        >LM<
1740 I5=I4(K)                            >FN<
1750 J5=J4(K)                            >JP<
1760 I6=I+I5                             >RQ<
1770 J6=J+J5                             >WR<
1780 S3=0                                >QT<
1790 IF A(I6,J6)<>T2 THEN 1970           >BU<
1800 S3=S3+1                             >BK<
1810 I6=I6+I5                            >HL<
1820 J6=J6+J5                            >AM<
1830 IF A(I6,J6)=T1 THEN 1860            >BN<
1840 IF A(I6,J6)=0 THEN 1970             >MP<
1850 GOTO 1800                           >HQ<
1860 S1=S1+S3                            >HR<
1870 IF U<>1 THEN 1970                   >RT<
1880 I6=I                                >LU<
1890 J6=J                                >PV<
1900 FOR K1=0 TO S3                      >XL<
1910 A(I6,J6)=T1                         >QM<
1920 LOCATE 3*J6+3,I6+2                  >EN<
1930 PRINT D$(T1+1)                      >AP<
1940 I6=I6+I5                            >AQ<
1950 J6=J6+J5                            >ER<
1960 NEXT K1                             >HT<
1970 NEXT K                              >FU<
1980 RETURN                              >AV<
1990 PRINT CHR$(12)                      >LW<
2000 LOCATE 1,1                          >UC<
2010 RETURN                              >JD<
2020 ' **** TRACE  DU TABLEAU ****       >QE<
2030 LOCATE 1,3                          >ZF<
2040 FOR I=1 TO 8                        >DG<
2050 PRINT I;                            >RH<
2060 FOR J=1 TO 8                        >GJ<
2070 PRINT " ";                          >NK<
2080 PRINT D$(A(I,J)+1);                 >HL<
2090 NEXT J                              >YM<
2100 PRINT                               >UD<
2110 NEXT I                              >PE<
2120 PRINT                               >WF<
2130 RETURN                              >MB<
```

# 1914

Valable pour
✕ CPC 464
✕ CPC 664
✕ CPC 6128

## LISTING 1

```
10 '####################                    )JB(
20 '# 1914 1ere PARTIE #                    )KC(
30 '####################                    )LD(
40 MODE 1:BORDER 26                         )RE(
50 SYMBOL AFTER 12                          )FF(
60 INK 1,0:INK 1,18:INK 2,0:INK 3,0         )LG(
70 CLS:SYMBOL AFTER 128                     )CH(
80 SYMBOL 129,255,165,231,153,153,2         )NJ(
31,165,255
90 PEN 3:LOCATE 1,25:PRINT "1914":P         )CK(
EN 1
100 c=5:i=10                                )XB(
110 FOR j=1 TO 16 STEP 2:FOR i=0 TO         )QC(
 5:FOR h=0 TO 15 STEP 2
120 a=TEST (i*16+h,j)                       )YD(
130 IF a=3 THEN LOCATE c,i:PRINT CH         )QE(
R$(129);
140 c=c+1:NEXT h:NEXT:c=5:i=1-1:NEX         )NF(
T
150 LOCATE 1,25:PRINT "     ":INK 3         )VG(
,14
160 FOR t=1 TO 7                            )NH(
170 READ r,s                                )BJ(
180 FOR z=r TO s STEP 3:MOVE 96+z,2         )PK(
54:DRAW 320,175,3:NEXT:NEXT
190 DATA 0,64,112,160,176,208,240,2         )JL(
72,304,336,352,400,432,464
200 LOCATE 1,1:FOR u=1 TO 11:PRINT          )ZC(
CHR$(11);:FOR i=1 TO 10:NEXT:NEXT
210 k=0:c=32:PEN 2                          )LD(
220 FOR n=1 TO 18                           )HE(
230 READ a$:LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT         )TF(
 a$;
240 FOR j=0 TO 15 STEP 2:FOR i=0 TO         )XG(
 15 STEP 2
250 a=TEST(i,j):IF a=2 THEN PLOT c+         )LH(
k,j*2+352,3:PLOT c+2+k,j*2+356
260  c=c+4:NEXT:c=32:NEXT:k=k+32:NE         )WJ(
XT
270 DATA J,E,A,N,"  ",K,A,C,Z,M,A,R         )LK(
,S,K,I,.....
280 LOCATE 1,25:PRINT" ":INK 2,24           )JL(
290 LOCATE 16,8:PEN 2:PRINT"PRESENT         )TM(
E"
300 CLS:INK 3,26:BORDER 0:PEN 1             )UD(
310 LOCATE 3,8:PRINT"    VOUS ETES          )FE(
UN AS DE LA"
320 LOCATE 3,10:PRINT"  PREMIERE GU         )EF(
ERRE MONDIALE"
330 LOCATE 3,12:PRINT"ET VOUS DEVEZ         )DG(
 COMBATTRE LE"
340 LOCATE 3,14:PRINT" REDOUTABLE '         )QH(
BARON BLEU' "
350 LOCATE 10,16:PRINT"BONNE CHANCE         )CJ(
 !!!!"
360 RUN"jeu                                 )TK(
```

***JEAN KACZMARSKI***
*Jeu*

Le terrible "Baron bleu", l'as de l'aviation allemande est à vos trousses. Votre biplan fraîchement repeint en vert pourra-t-il résister aux attaques incessantes de l'appareil ennemi ? Cela dépendra de votre habileté !
Vous pouvez jouer à deux ou affronter l'ordinateur. Le chargement du programme s'effectue de la manière suivante : tapez et sauvez le 1er listing sous le nom de "1914", faites de même avec le second (nom : "JEU"). Vous entrerez ensuite la troisième partie, puis vous la sauverez par un SAVE "CODES". Après un RUN"CODES", le programme "SCODES" se sauvera automatiquement. La compatibilité est assurée pour les 464, 664 et 6128.

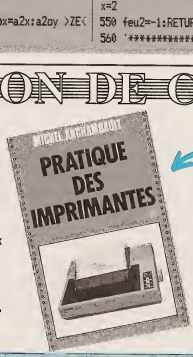
## LISTING 2

```
10 '####################                    )JB(
20 '# 1914 2eme PARTIE #                    )FC(
30 '####################                    )LD(
40 PAPER 0:BORDER 0:PEN 1                   )HE(
50 DEFINT a-z:DEFREAL t                     )EF(
60 ON BREAK GOSUB 70:GOTO 80                )QG(
70 MODE 2:STOP                              )CH(
80 DEF FNinx(x)=MIN(x+4,144):DEF FN         )EJ(
dec(v)=MAX(v-4,0):DEF FNiny(y)=MIN(
y+4,167)
90 MODE 0:ORIGIN 0,0,0,640,0,382            )EK(
100 IF PEEK(&8000)=0 THEN MEMORY &7          )QB(
FFF:LOAD"!scode",&8000:CALL &8000
110 FOR n=0 TO 15:READ i:INK n,i:NE          )HC(
XT
120 DATA 0,24,9,3,14,10,13,16,26,12          )PD(
,6,18,23,3,1,0
```

# PROGRAMMES

```
130 ha=72:ba=73:ga=74:dr=75:tir=76:>GE<
hal=48:bal=49:gal=50:dr1=51:tir1=52
140 d=20:diff=20                    >AF<
150 ENV 1,=9,3000:ENV 2,1.10,1.1,-1 >QG<
0,1:ENT -1,4,6,2
160 ENT -2,=100,1,=200,1,=140,2,=65 >QH<
0,2:ENV 3,50,0,50
170 GOTO 1320                       >WJ<
180 '*****************************  >HK<
190 '**    BOUCLE PRINCIPALE    **  >FL<
200 '*****************************  >AC<
210 alx=10:aly=10:a2x=120:a2y=10:r1 >CD<
=5
220 alh=0:a2h=0:fin=0               >NE<
230 SOUND 130,1000+aly,50,5,3:SOUND >CF<
 132,900+a2y,50,5,3:a=0:a2=0
240 IF joueurs THEN 730             >WB<
250 r1=r1-2:IF r1<=0 THEN GOSUB 510 >YH<
260 ON dirx GOSUB 400,410,420       >YJ<
270 ON diry GOSUB 450,460,470       >RK<
280 GOSUB 590                       >GL<
290 IF alox=alx AND aloy=aly THEN ! >CM<
SPRITE,0,alx,aly ELSE !BLANK,alox,a
loy:!SPRITE,0,alx,aly
300 IF a2ox=a2x AND a2oy=a2y THEN ! >GD<
SPRITE,1,a2x,a2y ELSE !BLANK,a2ox,a
2oy:!SPRITE,1,a2x,a2y
310 alox=alx:aloy=aly:a2ox=a2x:a2oy >ZE<
=a2y
320 IF feu THEN GOSUB 860           >EF<
330 IF feu2 AND alx<a2x+16 AND alx> >YG<
a2x-16 AND a2y<aly-8 THEN GOSUB 950
340 IF feu3 THEN GOSUB 950          >MH<
350 IF fin THEN 1170                >JJ<
360 '                               >JK<
370 GOTO 230                        >VL<
380 '                               >LM<
390 '                               >MN<
400 a2x=FNdec(a2x):RETURN           >ZE<
410 a2x=FNinx(a2x):RETURN           >NF<
420 RETURN                          >KG<
430 '                               >GH<
440 '                               >HJ<
450 a2y=FNdec(a2y):RETURN           >GK<
460 a2y=FNiny(a2y):RETURN           >XL<
470 RETURN                          >QM<
480 '*****************************  >LN<
490 '**   DEPLACEMENT AVION 2   **  >LP<
500 '*****************************  >DF<
510 r1=INT(RND*5)+1:feu2=0          >WG<
520 IF aly-24<a2y THEN diry=1 ELSE  >GH<
diry=INT(RND*2)*2:r1=r1+diff:GOTO 5
40
530 dirx=INT(RND*3)+1:RETURN        >XJ<
540 IF alx<a2x THEN dirx=1 ELSE dir >WK<
x=2
550 feu2=-1:RETURN                  >UL<
560 '*****************************  >KM<
570 '**      DEPLACEMENT 1      **  >VN<
580 '*****************************  >MP<
590 IF INKEY(ha) THEN 610           >AQ<
600 aly=FNiny(aly)                  >FG<
610 IF INKEY(ba) THEN 630           >NH<
620 aly=FNdec(aly)                  >UJ<
630 IF INKEY(ga) THEN 650           >YK<
640 alx=FNdec(alx)                  >UL<
650 IF INKEY(dr) THEN 670           >TM<
660 alx=FNinx(alx)                  >JN<
670 IF INKEY(tir) THEN feu=0:RETURN >TP<
680 feu=1:RETURN                    >VQ<
690 RETURN                          >VR<
700 '*****************************  >FH<
710 '**      DEPLACEMENT 2      **  >RJ<
720 '*****************************  >HK<
730 IF INKEY(ha1) THEN 750          >EL<
740 a2y=FNiny(a2y)                  >NM<
750 IF INKEY(ba1) THEN 770          >CN<
760 a2y=FNdec(a2y)                  >BP<
770 IF INKEY(ga1) THEN 790          >MQ<
780 a2x=FNdec(a2x)                  >BR<
790 IF INKEY(dr1) THEN 810          >XT<
800 a2x=FNinx(a2x)                  >GJ<
810 IF INKEY(tir1) THEN feu3=0:GOTO >HK<
 280
820 feu3=1:GOTO 280                 >GL<
830 '*****************************  >KM<
840 '**         TIR 1         **  >HN<
```


# BON DE COMMANDE




95F.

70F.

Cet ouvrage réalisé dans un style très clair apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en œuvre de leur imprimante.

De nombreux programmes de jeux et utilitaires, des conseils pratiques, trucs et astuces, schémas, des 4 premiers n° de CPC réunis en un seul livre.

NOM : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Total commande : _____ F

Port 10 % : _____ F

Total de mon règlement : _____ F

Date : _____

Signature :

*Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.*

```
850 '*****************************  >MP(
860 MOVE a1x*4+32,a1y*2+48:FOR n=1  >AQ(
TO 5:a=a+TESTR(0,d):NEXT             
870 SOUND 129,1000,-10,3,2,0,24      >UR(
880 MOVE a1x*4+32,a1y*2+48:FOR n=1   >KT(
TO 5:PLOTR 0,d,1:NEXT                
890 MOVE a1x*4+32,a1y*2+48:FOR n=1   >KU(
TO 5:PLOTR 0,d,0:NEXT                
900 IF a%0 THEN a1h=a1h+1:SOUND 129  >CK(
,13,50,0,1,1:IF a1h%5 THEN 1040      
910 RETURN                           >PL(
920 '*****************************  >KM(
930 '**          TIR 2          **  >JN(
940 '*****************************  >MP(
950 MOVE a2x*4+32,a2y*2+48:FOR n=1   >LQ(
TO 5:a2=a2+TESTR(0,d):NEXT           
960 SOUND 129,1000,-10,3,2,0,20      >PR(
970 MOVE a2x*4+32,a2y*2+48:FOR n=1   >MT(
TO 5:PLOTR 0,d,1:NEXT                
980 MOVE a2x*4+32,a2y*2+48:FOR n=1   >MU(
TO 5:PLOTR 0,d,0:NEXT                
990 IF a2%0 THEN a2h=a2h+1:SOUND 12  >QV(
9,20,50,0,1,1:IF a2h%5 THEN 1110     
1000 RETURN                          >GB(
1010 '*****************************  >GC(
1020 '**        TOUCHE 2         **  >MD(
1030 '*****************************  >JE(
1040 !SPRITE,2,a2x,a2y:FOR n=2ay TO  >UF(
 0 STEP-8:!SPRITE,2,a2x,n:NEXT       
1050 SOUND 4,0,0,0,1,0,20            >EG(
1060 FOR n=3 TO 6:!SPRITE,n,a2x,a2y  >ZH(
:FOR i=1 TO 50:NEXT i,n:sc1=sc1+1    
1070 FOR n=1 TO 20:!SPRITE,(n MOD 2  >RJ(
)+5,a2x,a2y:NEXT n:fin=-1:GOTO 1270  
1080 '*****************************  >PK(
1090 '**        TOUCHE 1         **  >UL(
1100 '*****************************  >GC(
1110 !SPRITE,2,a1x,a1y:FOR n=a1y TO  >MD(
 0 STEP-8:!SPRITE,2,a1x,n:NEXT       
1120 SOUND 4,0,0,0,1,0,20            >CE(
1130 FOR n=3 TO 6:!SPRITE,n,a1x,a1y  >XF(
:FOR i=1 TO 50:NEXT i,n:sc2=sc2+1    
1140 FOR n=1 TO 20:!SPRITE,(n MOD 2  >MG(
)+5,a1x,a1y:NEXT n:fin=-1:GOTO 1270  
1150 '*****************************  >MH(
1160 '**     FIN DE PARTIE       **  >ZJ(
1170 '*****************************  >PK(
1180 IF sc1>9 THEN LOCATE 7,5:PRINT  >BL(
" LE VERT GAGNE !":GOTO 1220         
1190 IF sc2>9 THEN LOCATE 7,5:PRINT  >GM(
" LE BLEU GAGNE !":GOTO 1220         
1200 CLS:GOSUB 1270:fen2=0:GOTO 210  >AD(
1210 t=TIME:WHILE t+1500>TIME:WEND   >PE(
1220 LOCATE 3,15:PRINT" pressez une  >TF(
 touche   pour jouer":WHILE INKEY$(  
>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND        
1230 sc1=0:sc2=0:GOTO 1320           >TB(
1240 '*****************************  >MH(
1250 '**  AFFICHAGE DES SCORES  **  >JJ(
1260 '*****************************  >PK(
1270 LOCATE 1,1:PRINT USING"VERT  # >PL(
##   BLEU ###";sc1,sc2               
1280 RETURN                          >TM(
1290 '*****************************  >TN(
1300 **          MENU            **  >ZE(
1310 '*****************************  >KF(
1320 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"<<<< OPTI  >NG(
ONS >>>>"                            
1330 LOCATE 5,6:PRINT"1- UN JOUEUR"  >UH(
:LOCATE 5,8:PRINT"2- DEUX JOUEURS"   
1340 a$=INKEY$                       >AJ(
1350 IF a$="1" THEN  joueurs=0:GOTO  >HK(
 1200                                
1360 IF a$="2" THEN joueurs=1:GOTO   >ZL(
1200                                 
1370 GOTO 1340                       >DM(
1380 '*****************************  >TN(
1390 '**     MODIFICATION         **  >LF(
1400 '*****************************  >KF(
1410 REM  si vous trouvez le jeu tr  >ZG(
op facile modifiez la ligne 100 ( d  
iff=25 tres facile diff=5 impossibl  
e )                                  
1420 'amusez vous bien !             >CH(
1430 REM teste sur cpc 6128 azerty   >RJ(
et qwerty●                           
```

## LISTING 3

```
10 '######################          >LB(
20 '#   CHARGEUR DE DATA   #         >AC(
30 '######################          >ND(
40 t$="12345678?90ABCDEF"            >QE(
50 MEMORY &7FFF:adr=&8000            >AF(
60 FOR ln=1000 TO 3050 STEP 10       >ZG(
70 READ a$,sum                       >VH(
80 a$=UPPER$(a$)                     >GJ(
90 FOR n=1 TO 16                     >JK(
100 IF INSTR(t$,MID$(a$,n,1))=0 THE  >FB(
N 220                                
110 NEXT                             >FC(
120 tot=0                            >XD(
130 FOR p=1 TO 15 STEP 2             >EE(
140 v=VAL("&"+MID$(a$,p,2)):tot=tot  >LF(
+v                                   
150 NEXT                             >KG(
160 IF tot<>sum THEN n=20:PRINT"che  >LH(
cksum    ":GOTO 220:ELSE vsum=vsum+  
tot:PRINT vsum;:PRINT tot;           
170 FOR p=1 TO 15 STEP 2             >JJ(
180 v=VAL("&"+MID$(a$,p,2)):POKE ad  >YK(
r,v:adr=adr+1                        
190 NEXT:NEXT ln                     >RL(
200 IF vsum=57891 AND tot=128 THEN   >JC(
SAVE"scode",b,&8000,&678:STOP        
210 PRINT"verifiez le nombre de lig  >RD(
nes"                                 
220 PRINT"erreur ";ln;TAB(14):a$;",  >UE(
";sum                                
230 PRINT TAB(13+n);"^"              >WF(
240 STOP                             >TB(
250 DATA 211D80010B0C3D1, 732        >ZH(
260 DATA BC1180C32280C367, 988       >PJ(
270 DATA 8053505249545342, 793       >VK(
280 DATA 4C414ECB00000000, 422       >VL(
290 DATA 0000FE03C0AF3221, 707       >BM(
300 DATA 80CD5880EBDD7E04, 1135      >ND(
310 DATA 3C01C0002178B009, 543       >DE(
320 DATA 3d20FCEB0E1BC5E5, 1044      >WF(
330 DATA 060B3A21B04F1AB9, 523       >WG(
340 DATA 2B01772C1310F7E1, 702       >NH(
350 DATA CD29BCC10D20E7C9, 1104      >WJ(
360 DATA dd5603dd6601dd5e, 949       >ZK(
370 DATA 02ddde00e3ldbcfe, 999       >BL(
380 DATA 02c03e0132218b0cd, 673      >RM(
390 DATA 58B01178B0c33c80, 864       >RN(
400 DATA 0000000000000000, 0         >DE(
410 DATA 0000000000000000, 0         >DF(
420 DATA 0000000000000000, 0         >EG(
430 DATA 0000000000000000, 0         >FH(
440 DATA 0000000000000000, 0         >GJ(
450 DATA 0000000000000000, 0         >HK(
460 DATA 0000000000000000, 0         >JL(
470 DATA 0000000000000000, 0         >KM(
480 DATA 0000000000000000, 0         >LN(
490 DATA 0000000000000000, 0         >MP(
500 DATA 0000000000000000, 0         >DF(
510 DATA 0000000000000000, 0         >EG(
520 DATA 0000000000000000, 0         >FH(
530 DATA 0000000000000000, 0         >GJ(
540 DATA 0000000000000000, 0         >HK(
550 DATA 0000000000000000, 0         >JL(
560 DATA 0000000000000000, 0         >KM(
570 DATA 0000000000000000, 0         >LN(
580 DATA 0000000000000000, 0         >MP(
590 DATA 0000000000000000, 0         >NQ(
600 DATA 0000000000000000, 0         >EG(
610 DATA 0000000000000000, 0         >FH(
620 DATA 0000000000000000, 0         >GJ(
630 DATA 0000000000000000, 0         >HK(
640 DATA 0000000000000000, 0         >JL(
650 DATA 00000c08044d0000, 101       >BM(
660 DATA 00000e0c0c4d0000, 243       >ZN(
670 DATA 0000450c8e8a0000, 361       >RP(
680 DATA 0000000ecf000000, 349       >LQ(
690 DATA 000000048a000000, 142       >HR(
700 DATA 000000048a000000, 142       >ZH(
710 DATA 000000048a000000, 142       >AJ(
720 DATA 000000048a000000, 142       >BK(
730 DATA 000000048a000000, 142       >CL(
740 DATA 0000000c8e000000, 154       >CM(
```

# PROGRAMMES

```
750 DATA 0000000c8e000000, 154      >DNC
760 DATA 0000000c4d000000, 89       >EPC
770 DATA 0000004ccd000000, 281      >IQC
780 DATA 0000004ccd000000, 281      >YRC
790 DATA 0c0c004ccd040c0c, 341      >RTC
800 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >QJC
810 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >RKC
820 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >TLC
830 DATA 0c0c0c0c0c0c0c4d, 161      >UMC
840 DATA 8e0c0c0c0c0c0c4d, 291      >KNC
850 DATA 45cfcfcfcfcfcf8a, 1449     >TPC
860 DATA 0000000408000000, 12       >EQC
870 DATA 0000040ccf080000, 231      >DRC
880 DATA 0000000000000000, 0        >QTC
890 DATA 0000f0a050b00000, 656      >GUC
900 DATA 00007f0f0f0b0000, 768      >KKC
910 DATA 00001f0f070200000, 400     >CLC
920 DATA 0000007030000000, 160      >HMC
930 DATA 0000005020000000, 112      >ONC
940 DATA 0000005020000000, 112      >DPC
950 DATA 0000005020000000, 112      >EQC
960 DATA 0000005020000000, 112      >FRC
970 DATA 0000005020000000, 112      >GTC
980 DATA 000000f070000000, 352      >NUC
990 DATA 000000f070000000, 352      >PVC
1000 DATA 000000f0b0000000, 416     >LBC
1010 DATA 000000b53a000000, 239     >UCC
1020 DATA 000000b53a000000, 239     >VDC
1030 DATA f0f0a0b53a50f0f0, 1439    >WEC
1040 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >WFC
1050 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >XGC
1060 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >YHC
1070 DATA f0f0f0f0f0f0f0b0, 1856    >ZJC
1080 DATA 70f0f0f0f0f0f0b0, 1728    >GKC
1090 DATA 1030303030303020, 336     >BLC
1100 DATA 00000050a0000000, 240     >MCC
1110 DATA 000050f030a00000, 528     >ADC
1120 DATA 000000003c031600, 85      >FEC
1130 DATA 0000000000032B00, 43      >EFC
1140 DATA 0000000000161400, 42      >DGC
1150 DATA 0000000000032B00, 43      >GHC
1160 DATA 0000000000030000, 3       >QJC
1170 DATA 0000000000162B00, 62      >PKC
1180 DATA 0000000014162B00, 82      >YLC
1190 DATA 000000003c000000, 60      >VMC
1200 DATA 000000003c000000, 61      >NDC
1210 DATA 0000000001160000, 23      >WEC
1220 DATA 0000000014020000, 22      >VFC
1230 DATA 0000000000160000, 22      >WGC
1240 DATA 0000000000030000, 3       >PHC
1250 DATA 0000000000160000, 22      >YJC
1260 DATA 0000000000810000, 129     >MKC
1270 DATA 0000000000800000, 128     >LLC
1280 DATA 0000000000000000, 0       >MMC
1290 DATA 0000000000000000, 0       >NNC
1300 DATA 0000000000000000, 0       >OEC
1310 DATA 0000000000000000, 0       >FFC
1320 DATA 0000000000000000, 0       >GGC
1330 DATA 0000000000000000, 0       >HHC
1340 DATA 0000000000000000, 0       >IJC
1350 DATA 0000000000000000, 0       >KKC
1360 DATA 0000000000000000, 0       >LLC
1370 DATA 0000000000000000, 0       >MMC
1380 DATA 0000000000000000, 0       >NNC
1390 DATA 0000000000000000, 0       >PPC
1400 DATA 0000000000000000, 0       >FFC
1410 DATA 0000000000000000, 0       >GGC
1420 DATA 0000000000000000, 0       >HHC
1430 DATA 0000000000000000, 0       >IJC
1440 DATA 0000040000000000, 64      >DKC
1450 DATA 0000c0000080000, 320      >ALC
1460 DATA 0000018081000000, 258     >CMC
1470 DATA 0000008040000000, 192     >UNC
1480 DATA 0000008102000000, 131     >LPC
1490 DATA 0000400102800000, 195     >CQC
1500 DATA 0000008281000000, 131     >DGC
1510 DATA 0000000080800000, 192     >NHC
1520 DATA 0000004000000000, 64      >BJC
1530 DATA 0000000000000000, 0       >KKC
1540 DATA 0000000000000000, 0       >LLC
1550 DATA 0000000000000000, 0       >MMC
1560 DATA 0000000000000000, 0       >NNC
1570 DATA 0000000000000000, 0       >PPC
1580 DATA 0000000000000000, 0       >QQC
1590 DATA 0000000000000000, 0       >RRC
1600 DATA 0000000000000000, 0       >HHC
1610 DATA 0000000000000000, 0       >JJC
1620 DATA 0000000000000000, 0       >KKC
1630 DATA 0000000000000000, 0       >LLC
1640 DATA 0000000000000000, 0       >MMC
1650 DATA 0000000000000000, 0       >NNC
1660 DATA 0000000000000000, 0       >PPC
1670 DATA 0000004000000000, 64      >HQC
1680 DATA 0040404000400000, 256     >CRC
1690 DATA 0000420002000000, 68      >UTC
1700 DATA 0000400801000000, 321     >TJC
1710 DATA 0000008142000000, 195     >XKC
1720 DATA 0000008030202000, 8       >DLC
1730 DATA 0000010303400000, 71      >KMC
1740 DATA 0000405B1000000, 196      >CNC
1750 DATA 0000001000000000, 1       >RPC
1760 DATA 0000800004000000, 192     >WQC
1770 DATA 0000004000000000, 64      >JRC
1780 DATA 0000000000000000, 0       >TTC
1790 DATA 0000000000000000, 0       >ULC
1800 DATA 0000000000000000, 0       >KKC
1810 DATA 0000000000000000, 0       >LLC
1820 DATA 0000000000000000, 0       >MMC
1830 DATA 0000000000000000, 0       >NNC
1840 DATA 0000000000000000, 0       >PPC
1850 DATA 0000000000000000, 0       >QQC
1860 DATA 0000000000000000, 0       >RRC
1870 DATA 0000000000000000, 0       >TTC
1880 DATA 0000000000000000, 0       >ULC
1890 DATA 000000B000000000, 128     >VVC
1900 DATA 004080c0c0000000, 576     >PLC
1910 DATA 004080c0c0c00000, 768     >PMC
1920 DATA 0040c0c003c00000, 643     >BNC
1930 DATA 40c042c003c00800, 837     >YPC
1940 DATA 40c0030303420000, 331     >UQC
1950 DATA 00c0B1810342B000, 647     >YRC
1960 DATA 00c0B10303c0c000, 711     >KTC
1970 DATA 0000B10303c00000, 327     >YUC
1980 DATA 0080B1030342B000, 457     >GVC
1990 DATA 00c00342c0800000, 581     >AWC
2000 DATA 00B10242c0c00000, 581     >GCC
2010 DATA 40c000c000B00000, 576     >GDC
2020 DATA 40B0000000000000,320      >LEC
2030 DATA 0000000000000000, 0       >FFC
2040 DATA 0000000000000000, 0       >GGC
2050 DATA 0000000000000000, 0       >HHC
2060 DATA 0000000000000000, 0       >JJC
2070 DATA 0000000000000000, 0       >KKC
2080 DATA 0000008000000000, 128     >LLC
2090 DATA 0000008800040000, 192     >TMC
2100 DATA 40B040c0004000c0, 704     >HDC
2110 DATA 40c040c000c040c0, 1088    >JEC
2120 DATA 40c0c042c0c0c080, 1218    >YFC
2130 DATA 0081c003c0c0c000, 900     >RGC
2140 DATA 0081030342B14200, 396     >WHC
2150 DATA 00c0030303034200, 270     >NJC
2160 DATA c0c0030303034200, 462     >NKC
2170 DATA c0030303030B0000, 335     >YLC
2180 DATA 40c0030303030B00, 396     >HMC
2190 DATA 00c0030303042c0, 651      >JNC
2200 DATA c0030303030342B0, 401     >FEC
2210 DATA c0c0030303030B00, 524     >KFC
2220 DATA 00c0030303030B00, 332     >MBC
2230 DATA 0081030303042B00, 335     >MHC
2240 DATA 0081424 2c0B142B0, 776    >DJC
2250 DATA 4081c042c0c0c080, 1155    >RKC
2260 DATA 40c0c042c000c000, 898     >LLC
2270 DATA c0c040c000c0c000, 832     >TMC
2280 DATA c00040c000000000, 448     >FNC
2290 DATA c0000080000000000, 320    >DPC
2300 DATA 0000008000000000, 128     >FFC
2310 DATA 0000000000000000, 0       >BGC
2320 '*************************     >MHC
2330 '                              >KJC
2340 '  MODIFICATION DU GRAPHISME   >NKC
2350 '                              >MLC
2360 '*************************     >RMC
2370 '                              >PNC
2380 '  les lignes data 1000 a 1140 >VPC
     contiennent la routine de creation
     et d'effacement des sprites (!spri
     te et !blank)
2390 REM AVION 1 ( !sprite ) LIGNE  >HQC
     DATA 1400 A 1620
2400 REM AVION 2 ( !sprite ) LIGNE  >NGC
     DATA 1640 A 1860
```

# RUN"

# SOFTHAWK

COMPACMOVE :
Simple d'utilisation vous découvrirez vite les multiples facettes de ce logiciel qui vous permettra les effets les plus intéressants et les plus saisissants: animation d'images, compactage, restitutions variées, etc...

AMSTRAD CPC DISQUETTE ET CASSETTE

BIG BAND :
Vous entrez dans l'univers obscur de BIG BAND pour une aventure extraordinaire où l'impossible devient réalité non sans de multiples détours et difficultés. Il va falloir user de tout votre flair, de toute votre diplomatie... mais aussi de votre "force de persuasion" pour réaliser le CASSE du SIECLE.

AMSTRAD 464 / 6128 2 DISQUETTES

INCANTATION :
Histoire fantastique de la fin du siècle, où il faudra garder toute votre lucidité pour affronter les forces du mal avant qu'elles ne parviennent à votre propre destruction.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

DWARF : ARCADE ACTION

AMSTRAD CPC DISQUETTE ET CASSETTE

Distribution France: 48.97.44.44 TELEX : 232372 FIL

SOFTHAWK
64 bis, crs Jean Jaurès
38000 GRENOBLE
(76.47.32.51)

# KRAKOUT

***GREMLIN GRAPHICS***
*Arcade*

Que pensez-vous que l'on puisse faire avec une raquette, une balle et des briques ? Tous en chœur : un casse-briques ! Bravo, c'est tout à fait cela. Après Arkanoïd et Ball Breaker, Gremlin Graphics nous offre sa version d'un des premiers jeux de l'ère informatique.
Cette fois-ci, pas de vue en 3D, mais une disposition latérale (la raquette se déplace de bas en haut et réciproquement) assez originale. La baballe reste, au départ, collée à la raquette. Une pression sur "Fire" et le jeu démarre. Chaque niveau présente un motif de briques différent. Les briques peuvent parfois contenir des lettres qui correspondent à certaines facultés. "G" colle la balle à la raquette et permet de viser un objectif. "B", lorsqu'elle est touchée, fait exploser les briques alentour. "S" fait apparaître un mur derrière vous : la balle ne peut plus s'échapper. Je ne vais pas faire l'énumération de toutes les possibilités, mais sachez qu'il y a également un multiplicateur de points, un extenseur et doubleur de raquette. D'étranges bestioles circulent autour de vous, les ogres qui avalent votre balle et la recrache dans une autre direction, les pyramides qui provoquent un dédoublement de la balle, les abeilles qui bloquent la raquette. N'oublions pas les "éponges" (c'est ainsi que je les surnomme) qui, par simple contact, vous entraînent vers un niveau aléatoire (généralement supérieur).

Le menu complète la panoplie des paramètres avec changement de la vitesse de jeu, suppression des effets sonores. Il est possible que les 100 tableaux d'origine ne soit pas assez nombreux pour vous. C'est pourquoi Gremlin Graphics annonce une cassette supplémentaire comprenant 100 nouvelles pièces.
Krakout possède, ce qui n'est pas pour me déplaire, un joli graphisme, un peu moins fin que celui d'Arkanoïd, mais qui reste très agréable.


# PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

**TOUS LES SACS ET HOUSSES SONT ADAPTÉS A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PRÉVUS.**

☐ Sac pour Amstrad (clavier) CPC 464☐664☐6128☐PCW 8256.☐
Coloris: bleu, gris ou sable
Prix ..... 290 F TTC

☐ Sac pour moniteur Amstrad monochrome ☐ couleur. ☐
Coloris: bleu, gris ou sable.
Prix. ..... 400 F TTC

Cochez bien les cases et couleurs

☐ Housse pour Amstrad (clair) CPC 464☐664☐6128☐PCW 8256.☐
Coloris: beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix: ..... 130 F TTC

☐ Housse pour moniteur Amstrad. mono ☐ couleur ☐
Coloris: beige, blanc, bordeaux, noir, marron.
Prix. ..... 130 F TTC

Pochettes disquettes 3" ou 3,5"
☐ pour 1 disquette ..... 29 FTTC
☐ pour 6 disquettes .... 116 F TTC
☐ pour 10 disquettes .. 150 FTTC
☐ pour 32 disquettes .. 200 F TTC
Coloris: gris, bleu ou sable.

Les sacs pour claviers AMSTRAD 464 - 664 - 6128 comprennent 1 poche pour le clavier plus 1 autre du même volume pour y ranger les accessoires.

STAMP DIFFUSION

17, rue Russeil - 44000 NANTES

(ZAP) Creations 99 31 64 73

**POUR COMMANDER**. Retournez-nous cette publicité en cochant le ou les produits que vous désirez recevoir et en remplissant le bon ci-dessous. Pour les coloris, rayez les mentions inutiles.

- Port PTT à ajouter au montant de votre commande: 25 F
- Joindre votre règlement par chèque ou mandat à votre commande.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Signature:

# AMSTRAD CONTACT'EURE

BP 937_27009 EVREUX Cédex
TEL 32 28 91 39

MINITEL 32.28.19.79.

## COMPILATIONS

| | |
|---|---|
| AMSTRAD GOLD HITS | 87/126 F |
| ALIEN 8 | |
| BEACH HEAD II | |
| RAID | |
| SUPER TEST DECATHLON | |
| BIG 4 | 92/133 F |
| COMBAT LYNX | |
| CRITICAL MASS | |
| SABOTEUR | |
| TURBO ESPRIT | |
| COMPUTER HITS VOL 3 | 84/120 F |
| CAULDRON | |
| DYNAMITE DAN | |
| GEOFF CAPES STRONGMAN | |
| JUGGERNAUT | |
| THE DEVILS CROWN | |
| WRIGGLER | |
| FIVE STAR GAMES | 84/120 F |
| EQUINOX | |
| SPIND DIZZY | |
| THREE WEEKS IN PARADISE | |
| WHO DARES WINS II | |
| ZOIDS | |
| GREMLIN PACK | 95/--- F |
| AVENGER | |
| FUTURE KNIGHT | |
| TRAILBLAZER | |
| HIT PACK I | 84/106 F |
| AIRWOLF | |
| BOMB JACK | |
| COMMANDO | |
| FRANCK BRUNO'S BOXING | |
| HIT PACK II | 87/133 F |
| 1942 | |
| ANTIRIAD | |
| COMMANDO 88 | |
| FIGHTING WARRIOR | |
| JET SET WILLY II | |
| SCOOBY DOO | |
| SPLIT PERSONALITIES | |
| KONAMI'S COIN-OP HITS | 84/122 F |
| GREEN BERET | |
| HYPER SPORTS | |
| MIKIE | |
| PING PONG | |
| YIE AR KUNG FU | |
| PACK FIL | 106/139 F |
| GUNFRIGHT | |
| THE WAY OF THE TIGER | |
| V | |
| PACK UBI | 149/--- F |
| DRAGON'S LAIR | |
| SIGMA 7 | |
| STAR GLIDER | |
| STAR GAMES | 88/114 F |
| BARRY McGUIGAN | |
| BEACH HEAD II | |
| RESCUE ON FRACTALUS | |
| THE WAY OF THE TIGER | |
| THEY SOLD A MILLION I | 81/132 F |
| BEACH HEAD | |
| DECATHLON | |
| JET SET WILLY | |
| SABRE WULF | |
| THEY SOLD A MILLION II | 84/121 F |
| BRUCE LEE | |
| KNIGHT LORE | |
| MATCH DAY | |
| MATCH POINT | |
| THEY SOLD A MILLION III | 77/110 F |
| KUNG FU MASTER | |
| FIGHTER PILOT | |
| GHOSTBUSTER | |
| RAMBO | |

## ACCESSOIRES ET MATERIELS

| | |
|---|---|
| CARTOUCHE STEREO MUSIC TUTOR POLYPHONIQUE 12 VOIES | 732 F |
| OPTION CLAVIER 4 OCTAVES | 1062 F |
| CORDONS | |
| CABLE AMSTRAD - CHAINE HIFI | 50 F |
| CABLE MAGNETOPHONE 664/6128 | 80 F |
| RALLONGE ALIM.+VIDEO 464 | 84 F |
| RALLONGE ALIM.+VIDEO 664/6128 | 109 F |
| DIGITALISEURS | |
| AMR DIGITIZER | 1146 F |
| DART GRAPHIC DISQUETTE | 641 F |
| VIDEO DIGITISER | 811 F |
| DISQUETTES VIERGES | |
| DISQUETTES AMSOFT CF-2 | 29 F |
| GRAPHISCOP | |
| GRAPHISCOP DISQUETTE | 982 F |
| GRAPHISCOP CASSETTE | 885 F |
| HOUSES (MONITEUR + CLAVIER) | |
| HOUSE 464 COULEUR | 99 F |
| HOUSE 464 VERT | 99 F |
| HOUSE 6128 COULEUR | 99 F |
| HOUSE 6128 VERT | 99 F |
| IMPRIMANTE | |
| RUBAN POUR DMP 2000 | 73 F |
| MANETTES DE JEUX | |
| AMSTRAD | 138 F |
| QUICK SHOT II | 75 F |
| PROFESSIONAL AUTOFIRE | 150 F |
| PROFESSIONAL STANDARD | 121 F |
| THE STICK | 139 F |
| SERVEUR TELEMATIQUE | |
| KENTEL DISQUETTE | 356 F |
| KENTEL CASSETTE | 327 F |
| SYNTHETISEUR PARLANT FRANCAIS | |
| SYNTHE VOCAL TM DISQUETTE | 415 F |
| SYNTHE VOCAL TM CASSETTE | 381 F |
| VIDEO-CASSETTES | |
| BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 1 | 99 F |
| BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 2 | 99 F |
| BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 7 | 99 F |
| BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 9 | 99 F |
| BULLETIN 1000 VHS 30 MN No 10 | 99 F |

CATALOGUE DE LOGICIELS

PC

SUR SIMPLE DEMANDE

## TITRES K7 / D7

| TITRES | K7 / D7 |
|---|---|
| 1001 BC | 113/163 F |
| 1942 | 77/116 F |
| 3D BOXING | 82/120 F |
| 3D GRAND PRIX | 92/121 F |
| 3D MEGACODE | ---/ 81 F |
| 3D STUNT RIDER | ---/109 F |
| 3D VOICE CHESS | 81/113 F |
| 500 CC | 99/143 F |
| 7 LOGICIELS VOCAUX | 180/180 F |
| ABSURDITY | 77/--- F |
| ACE | 84/120 F |
| ACE OF ACES | 88/130 F |
| ACROJET | 85/--- F |
| ACTIVATOR | ---/113 F |
| ADVANCED MUSIC SYSTEME | ---/241 F |
| AFFAIRE SYDNEY | 126/170 F |
| AIRWOLF | ---/ 96 F |
| ALGEBRE 6eme 5eme | 233/275 F |
| ALIEN HIGHWAY | 84/--- F |
| ALIENS | 70/100 F |
| AMERICA'S CUP | 87/122 F |
| AMSTRAD A LA MATERNELLE | 255/222 F |
| AMSTRADEUS | 229/354 F |
| AMSTRADIVARIUS | 103/--- F |
| AMSWORD | 189/222 F |
| ANGLAIS ASSIMIL | 426/418 F |
| ANIMALIER | ---/124 F |
| ANNALS OF ROME | 111/151 F |
| ANTIRIAD | 80/114 F |
| APPRENDS MOI A ECRIRE | ---/174 F |
| APPRENDS MOI A LIRE | ---/220 F |
| ARGONAVIS | ---/114 F |
| ARMY MOVES | 87/135 F |
| ART STUDIO | ---/171 F |
| ASPHALT | 109/140 F |
| ASTERIX ( MELBOURNE ) | 80/--- F |
| ASTERIX ( NATHAN ) | 126/159 F |
| ATHAWALPA | 126/--- F |
| ATTENTAT | ---/144 F |
| AUTOFORMATION ASSEMBLEUR | 140/229 F |
| AVENGER | 72/120 F |
| BALLADE OUTRE RHIN | 147/169 F |
| BALLBLAZER | 80/113 F |
| BATAILLE D'ANGLETERRE | ---/154 F |
| BATAILLE DES BREVETS | 126/159 F |
| BATMAN | 66/103 F |
| BATTLE FIELD GERMANY | 111/154 F |
| BATTLE FOR BRITAIN | 98/175 F |
| BATTLE FOR MIDWAY | 92/--- F |
| BEBE ADDITIONNE | 173/173 F |
| BEBE COLORIE | 173/173 F |
| BEBE COMPTE | 173/173 F |
| BIG BAND | ---/205 F |
| BIG BEN | 135/188 F |
| BIG TROUBLE | 93/143 F |
| BIORYTHME | ---/126 F |
| BLUE RIBBON GAMES I | ---/ 75 F |
| BLUE WAR | ---/159 F |
| BOBBY BEARING | ---/126 F |
| BOMB JACK II | 81/133 F |
| BOMB JACK | 65/--- F |
| BOULDERDASH | 61/--- F |
| BOUNDER | 66/106 F |
| BREAKTHRU | 79/115 F |
| BRIDGE | 96/--- F |
| BRIDGE PLAYER 3 | ---/124 F |
| C.O.R.E. | 91/--- F |
| CAMELOT WARRIORS | 81/--- F |
| CARNET | ---/ 95 F |
| CARTE D'EUROPE | 137/161 F |
| CAULDRON II | 73/105 F |
| CAULDRON | 73/113 F |
| CAVERNES DE THENEBE | 87/--- F |
| CHEVALIER BLANC | ---/135 F |
| CITY SEEKER | 77/--- F |
| COBRA | 80/114 F |
| COLBERT | ---/180 F |
| COLOSSUS BRIDGE 4 | 117/117 F |
| COMBAT LYNX | 68/--- F |
| COMETE DE HALLEY | ---/150 F |
| COMMANDO | 70/109 F |
| COMPACT MOVE | ---/212 F |
| COMMUNIQUER AVEC AMSTRAD | ---/175 F |
| CONFUZION | 72/--- F |
| CONTRAPTION | 69/--- F |
| CONTAMINATION | ---/156 F |
| COSTA CAPPERS | 57/--- F |
| COURRIER | 99/--- F |
| COURS DE BASIC | 87/186 F |
| CRAFTON | 99/156 F |
| CRISTAL CASTLE | 88/133 F |
| CRYSTARN | 159/--- F |
| CYRUS CHESS | 77/110 F |
| D TH SUPERTEST | 73/133 F |
| DAMBUSTER | 79/--- F |
| DAKAR MOTO | ---/173 F |
| DAMES 3D CHAMPION | 113/166 F |
| DAMS | 212/253 F |
| DAN DARE | ---/137 F |
| DANDY | 72/100 F |
| DEACTIVATOR | 87/132 F |
| DECOUVERTE ALGORITHMES | ---/279 F |
| DEDALOS | 51/--- F |
| DEEP STRIKE | 84/120 F |
| DEEPERS DUNGEON | 85/ 87 F |
| DEMONSTRATION GEOMETRIE | 143/151 F |
| DESERT FOX | 79/111 F |
| DESSIN 3D | ---/207 F |
| DEVPAC | 226/--- F |

## TOP 20

| | |
|---|---|
| ARKANOID | 83/133 F |
| BALLBREAKER | 98/143 F |
| CLAP CINE | ---/125 F |
| COLOSSUS CHESS 4 | 77/111 F |
| DONKEY KONG | 77/121 F |
| EREBUS | 113/133 F |
| FER ET FLAMME | ---/222 F |
| GRAPHIC CITY | 120/144 F |
| HIT PACK II | 87/133 F |
| KONAMI'S COIN-OP HITS | 84/122 F |
| LA CITE PERDUE | ---/196 F |
| LEADERBOARD | 89/133 F |
| MATH 4eme | 130/154 F |
| NEMESIS | 79/120 F |
| NINJA MASTER | 22/--- F |
| PACK UBI | 143/--- F |
| SPEED KING | 20/ 73 F |
| SUPER CYCLE | 81/122 F |
| TASWORD | 205/345 F |
| TRIVIAL PURSUIT | 145/189 F |

| TITRES | K7 / D7 |
|---|---|
| DIVISION BLINDEE | 124/163 F |
| DOORS OF DOOM | ---/ 77 F |
| DOSSIER G | ---/143 F |
| DOWN TOWN HERO | ---/190 F |
| DRAGON'S LAIR | 62/ 99 F |
| DRAGON'S LAIR II | 87/133 F |
| DRUID | 75/109 F |
| DUEL | 57/--- F |
| DUEL 2000 | 110/--- F |
| DUNDARACH | ---/ 87 F |
| EAGLE NEST | 99/143 F |
| EDEN BLUES | ---/150 F |
| EIDOLON | 72/100 F |
| ELECTRAGLIDE | 79/115 F |
| ELECTRO KIT ANDRUM | 84/--- F |
| ELEVATOR ACTION | 70/--- F |
| ELITE | 147/193 F |
| ENIGME A OXFORD | 152/208 F |
| EQUATIONS | 136/159 F |
| ERE DU VERSEAU | ---/165 F |
| ESPACE ET SOLIDE | ---/147 F |
| EXPLORER | 72/100 F |
| FAIAL | ---/182 F |
| FAIRLIGHT | ---/147 F |
| FIGHTER PILOT | 85/102 F |
| FIGHTING WARRIOR EXP FIST | ---/177 F |
| FIRELORD | 77/120 F |
| FOURTH PROTOCOL | 133/--- F |
| FRANCE GEO | 95/137 F |
| FRANCK BRUNO'S BOXING | ---/ 99 F |
| FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD | 73/--- F |
| FRUTY FRANCK | 73/--- F |
| FUTURE KNIGHT | 80/121 F |
| GALVAN | 81/114 F |
| GAUNTLET | 77/122 F |
| GEOMETRIE | ---/151 F |
| GHOST'N'GOBLINS | 72/100 F |
| GHOSTBUSTERS | ---/100 F |
| GLASS | 65/--- F |
| GLENN HODDLE | ---/109 F |
| GLIDER RIDER | ---/100 F |
| GOLDEN PATH | ---/100 F |
| GOLIATH | 70/--- F |
| GOONIES | 77/--- F |
| GRAPH-X | ---/154 F |
| GRAPHOLOGIE | 110/--- F |
| GRAPHIQUE STUDIO | ---/160 F |
| GREAT ESCAPE | 65/ 96 F |
| GREEN BERET | 73/121 F |
| GUNFRIGHT | 107/--- F |
| H.M.S. COBRA | 208/255 F |
| HACKER II | 77/110 F |
| HACKER | ---/100 F |
| HANSE | 143/207 F |
| HARD HAT MACK | 89/--- F |
| HARDBALL | 83/--- F |
| HARRY & HARRY | ---/182 F |
| HEARTLANDS | 84/106 F |
| HEAVY ON THE MAGIC | 94/--- F |
| HI RISE | 77/--- F |
| HISTOIRE D'OR | ---/159 F |
| HIGHLANDER | 62/--- F |
| HIJACK | 77/--- F |
| HIVE | 96/137 F |
| HYPERSPORTS | ---/121 F |
| IKARI WARRIORS | 66/105 F |
| IMPOSSABALL | 87/133 F |
| IMPOSSIBLE MISSION | 83/154 F |
| INFILTRATOR | 85/106 F |
| INFORMAKIT | 271/--- F |
| INTERNATIONAL KARATE | 76/106 F |
| IT'S A KNOCK OUT | 76/--- F |
| JACK THE NIPPER | 86/126 F |
| JAIL BREAK | 82/109 F |
| JAMES DEBUG | 136/176 F |
| KAT TRAP | 77/120 F |
| KIT CM2/6eme | 478/478 F |
| KNIGHT GAMES | 79/120 F |
| KNIGHT RIDER | 73/--- F |
| KONAMI'S GOLF | 77/121 F |
| KORONIS RIFT | ---/113 F |
| KRACK OUT | 84/121 F |
| KUNG FU MASTER | 79/120 F |
| LA FORMULE | 126/--- F |
| LA GESTE D'ARTILLAC | ---/226 F |
| LA MALEDICTION DE THAAR | ---/106 F |
| LATIN KIT ANDRUM | 64/--- F |
| LAUREATS | 124/--- F |

| TITRES | K7 / D7 |
|---|---|
| LE FINANCIER | 73/--- F |
| LE PASSAGER DU TEMPS | ---/181 F |
| LES 4 SAISONS | ---/156 F |
| LES DENTS DE SA MERE | 114/--- F |
| LIGHT FORCE | 75/120 F |
| LITTLE COMPUTER PEOPLE | ---/115 F |
| LORDS OF THE MIDNIGHT | 46/--- F |
| LORD OF THE RINGS | 115/177 F |
| N'ENFIN | 117/145 F |
| MACADAM BUMPER | 110/145 F |
| MAD DOG | 130/173 F |
| MAGIC PAINTER | ---/ 98 F |
| MANDRAGORE | 150/203 F |
| MANHATTAN 95 | 117/140 F |
| MARBLE MADNESS | 106/--- F |
| MARBLE MADNESS ( LUXE ) | 143/--- F |
| MARSPORT | ---/117 F |
| MASQUE | ---/145 F |
| MATH 2eme CYCLE | 151/173 F |
| MATH 3eme | ---/171 F |
| MATH 5eme | 130/154 F |
| MATH 6eme | 130/154 F |
| MERCENARY | 87/189 F |
| MERMAID MADNESS | 72/--- F |
| MEURTRE A GRANDE VITESSE | 140/--- F |
| MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE | 168/211 F |
| MEURTRES EN SERIE | 199/227 F |
| MGT | 99/143 F |
| MIAMI VICE | 69/ 85 F |
| MICRO GEO | 83/137 F |
| MICRO SCRABBLE | 150/180 F |
| MILLIONNAIRE | 98/--- F |
| MINES DU ROI AQUANTUS | 94/--- F |
| MINI OFFICE 2 | 94/125 F |
| MISSION II | 57/--- F |
| MISSION OMEGA | 87/114 F |
| MOMIE BLUES | 113/155 F |
| MONOPOLIC | ---/109 F |
| MONOPOLY | 128/164 F |
| MONTY ON THE RUN | 51/106 F |
| MOVIE | 79/113 F |
| MUSIC STUDIO | ---/180 F |
| MUSIC SYSTEME | 113/170 F |
| NEXOR | ---/147 F |
| NEXUS | 79/120 F |
| NIGHT BOOSTERS | 98/--- F |
| NIGHT GUNNER | 81/110 F |
| NIGHT SHADE | 81/--- F |
| NOMAD | 88/--- F |
| NUCLEAR DEFENSE | 78/111 F |
| NUMERO 3 | ---/156 F |
| NUMEROLOGIE | 105/--- F |
| OLYMPE | 96/169 F |
| ONE | 99/143 F |
| OPERATION DE BASE CM1 CM2 | 184/208 F |
| OPERATION NEMO | ---/154 F |
| ORTHOGUS VOL 1 | 88/166 F |
| ORTHOGUS VOL 2 | 89/166 F |
| ORTHOGUS VOL 3 | 88/--- F |
| ORTHOGUS VOL 4 | 88/--- F |
| ORTHOGUS VOL 5 | 88/--- F |
| ORTHOGUS VOL 6 | 88/--- F |
| ORTHOGUS VOL 7 | 78/--- F |
| PACIFIC | 85/--- F |
| PACMAN | 87/115 F |
| PASSAGERS DU VENT 664 | ---/271 F |
| PASSAGERS DU VENT 6128 | ---/271 F |
| PAWN 6128 | ---/175 F |

## Grands Titres à Petits Prix

| | |
|---|---|
| 180 | 25/--- F |
| APPRENTICE | 20/--- F |
| BACK TO REALITY | 20/--- F |
| BOMBSCAR | 22/--- F |
| BOOTY | 22/--- F |
| CHIMERA | 22/--- F |
| COLLAPSE | 22/--- F |
| CONQUEST | 25/--- F |
| CYLU | 22/--- F |
| FEUD | 23/--- F |
| FIVE A SIDE SOCCER | 25/--- F |
| FLY SPY EL | 23/--- F |
| FORMULA I SIMULATOR | 20/ 73 F |
| GOLDEN TALISMAN | 25/--- F |
| HARVEY HEAP BANGER | 22/--- F |
| HELICHOPPER | 22/--- F |
| INTO OBLIVON | 20/--- F |
| KANE | 20/--- F |
| KENTILLA | 20/--- F |
| KNIGHT TIME | 26/--- F |
| LASTV8 | 25/ 73 F |
| MOLECULE MAN | 20/--- F |
| NINJA MASTER | 22/--- F |
| MONTERRAQUEOUS | 20/--- F |
| ONE MAN & HIS DROID | 20/--- F |
| PIPELINE | 20/--- F |
| RADZONE | 20/--- F |
| REBELSTAR | 22/--- F |
| SHORT FUSE | 22/--- F |
| SOOUL OF A ROBBOT | 20/--- F |
| SPEED KING | 20/ 73 F |
| SPELLBOUND | 25/--- F |
| SPIKY HAROLD | 22/--- F |
| STAR FIRE BIRD | 22/--- F |
| STORM | 20/--- F |
| THRUST | 22/--- F |
| VIDEO POKER | 20/--- F |
| WILD BUNCH | 22/--- F |
| WILLOW PATTERN | 22/--- F |

| TITRES | K7 / D7 |
|---|---|
| PING PONG | 68/--- F |
| POSEIDON | ---/130 F |
| PRICE OF MAGIC | 58/--- F |
| PRODIGY | 85/118 F |
| PROGRAMMEUR | ---/180 F |
| PROJECT PLANNER | ---/222 F |
| PROTENNIS | 72/--- F |
| QUESTOR | ---/113 F |
| RAID SUR TENERE | ---/136 F |
| RALLY II | 84/--- F |
| RAMBO | 81/--- F |
| RANARAMA | 94/143 F |
| RASPUTIN | 80/--- F |
| REBEL PLANET | 81/--- F |
| RENEGADE | ---/114 F |
| RESCUE ON FRACTALUS | 72/100 F |
| RETURN TO OZ | 83/--- F |
| REVOLUTION | 88/122 F |
| RICHELIEU | 136/147 F |
| ROBBOT | ---/124 F |
| ROLAND IN TIME | ---/114 F |
| ROOM 10 | 80/--- F |
| SABOTEUR II | 94/133 F |
| SABOTEUR | ---/117 F |
| SABRE WULF | 58/--- F |
| SAI COMBAT | 72/ 89 F |
| SAILING | 85/124 F |
| SAMANTHA FOX STRIP POKER | 73/111 F |
| SAN PABLO | 114/--- F |
| SENTINEL | 88/139 F |
| SCALEXTRIC | 100/143 F |
| SCHOKWAY RIDER | 87/126 F |
| SCOUBIDOU | 73/106 F |
| SEPULCRI | 84/--- F |
| SHADOW FIRE | ---/118 F |
| SHAO LINS ROAD | 84/143 F |
| SHOGUN | ---/126 F |
| SHORT CIRCUIT | 94/138 F |
| SIGMA 7 | 87/133 F |
| SILENT SERVICE | 88/130 F |
| SILICON DREAMS | 133/--- F |
| SKYFOX | 83/132 F |
| SLAPSHOT | 80/--- F |
| SOCCER 86 | 72/--- F |
| SORCERY | 73/--- F |
| SORCERY PLUS | ---/111 F |
| SPACE HARRIER | 88/110 F |
| SPACE MOVING | 177/264 F |
| SPACE SHUTTLE | 72/100 F |
| SPEECH | 102/--- F |
| SPIND DIZZY | ---/120 F |
| SPITFIRE 40 | 77/111 F |
| SPY VS SPY | ---/122 F |
| SRAM II | ---/162 F |
| SRAM | ---/128 F |
| STAINTLESS STEEL | ---/124 F |
| STAR STRIKE II | 81/122 F |
| STARGLIDER | 120/158 F |
| STARQUAKE | 89/114 F |
| STREET HAWK | 73/--- F |
| STRIKE FORCE COBRA | 89/143 F |
| STRIKE FORCE HARRIER | 78/114 F |
| STUDIO 3D | ---/180 F |
| SUB | 57/--- F |
| SURTERRANEAN STRYKER | ---/ 75 F |
| SUPER PAINT | ---/264 F |
| SW REPORTER | ---/162 F |
| SWEEVO'S WORLD | ---/ 87 F |
| SWORD AND SORCERY | ---/ 84 F |
| T.T. RACER | 84/120 F |
| TLL | ---/121 F |
| TANK COMMANDER | ---/124 F |
| TARZAN | 81/125 F |
| TAU CETI | 72/125 F |
| TEMPEST | 67/118 F |
| TENEBRES | 87/121 F |
| TENSION | 107/136 F |
| TENTH FRAME | 86/133 F |
| TERROR OF THE TEEP | 99/143 F |
| THAI BOXING | 58/ 85 F |
| THANATOS | 80/120 F |
| THE DEVILS CROWN | ---/120 F |
| THE HOBBIT | 120/--- F |
| THEATRE EUROPE | 82/158 F |
| THESAURUS | 114/--- F |
| TIME TRAX | 73/--- F |
| TOAD RUNNER | 85/145 F |
| TOBROUK | 64/128 F |
| TOMAHAWKS | 77/118 F |
| TOP GUN | 80/121 F |
| TRACEUR SURFACE | 73/--- F |
| TRAILBLAZER | 79/114 F |
| TUJAD | ---/145 F |
| TURTLE GRAPHIC VISION | 77/--- F |
| TYRANN | ---/129 F |
| UCHI MATA | 85/126 F |
| V | ---/114 F |
| VERA CRUZ | 144/--- F |
| VOCACHIFFRES | 98/121 F |
| VOCAGRAPHIC | 98/--- F |
| VOCALPHABET | 98/121 F |
| WARRIOR | 85/--- F |
| WAY OF THE EXPLODING FIST | 79/--- F |
| WAY OF THE TIGER | 79/110 F |
| WEEKER | 89/152 F |
| WINTER GAMES | 77/110 F |
| WIZARD LAIR | 72/ 48 F |
| WORLD CUP CARNIVAL | ---/114 F |
| XENO | 87/113 F |
| XEVIOUS | 87/130 F |
| YIE AR KUNG FU II | 77/133 F |
| YIE AR KUNG FU | 75/ 91 F |
| ZEN ASSEMBLEUR | 158/--- F |
| ZOIDS | 73/--- F |
| ZOMBI | ---/125 F |

A RENVOYER A CONTACT'EURE_BP 937_27 009 EVREUX Cedex

### BON DE COMMANDE

| TITRES | PRIX |
|---|---|
| Soccer 86 | 89 F |
| Five à Side Soccer | 25 F |
| Hit Pack II | 87 F |
| Sold A Million II | 84 F |
| DANS TOUS LES CAS PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE | +15F |

☐ CONTRE_REMBOURSEMENT +20F

TOTAL: 280

☐ CARTE BLEUE

☐ MANDAT — carte bleue CB 4970 6304 2575 2009

☐ CHÈQUE — VALIDITE 09/87 Signature

Renseignements concernant votre ordinateur

☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7

NOM_Prénom: BOBBIO PATRICK

ADRESSE: 29 Rue Virgile St Etienne

CODE POSTAL: 42100

Téléphone:

# LE coin du livre

**JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD**
**C. Delannoy. 152 pages.**
**Réf. E1** ............ **91 F**
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

**FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD**
**C. Delannoy. 200 pages.**
**Réf. E7** ............ **110 F**
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 684 et CPC 6128. Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic. C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

**JEUX D'ACTION**
**P. Monsaut. 96 pages.**
**Réf. 57** ............ **49 F**
18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

**GEREZ VOTRE PORTEFEUILLE BOURSIER**
Jean-Claude Despoine et François Pierre
**Réf. S05, 140 p., 108F**
Cet ouvrage aide l'amateur à gérer plus efficacement son portefeuille de valeurs

**PROGRAMMEZ VOTRE TRAITEMENT DE TEXTE**
Jean-Claude Despoine
**Réf. S06, 140 p., 128 F**
Le traitement de texte présenté dans cet ouvrage, pour l'essentiel en assembleur est destiné à tous les possesseurs de CPC 464 (avec ou sans lecteur de disquettes), 664 et 6128

**PROGRAMMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**
Daniel Lebigre
**Réf. S07, 240 p., 148 F**
Cet ouvrage permettra au lecteur d'aborder le monde fascinant de l'intelligence artificielle

**MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
Thomas Lachand-Robert
**Réf. S08, 240 p., 148 F**
Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine

**TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
Georges Fagot-Barraly
**Réf. S09, 160 p., 98 F**
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128

**JEUX EN ASSEMBLEUR**
Eric Ravis
**Réf. S10, 104 p., 78 F**
Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur

STAMP DIFFUSION

**LOCOSCRIPT**
Bernard Le Dû
**Réf. S11, 140 p., 110 F**
Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte

**MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC**
Claude Vivier et Yvon Jacob
**Réf. S12, 148 p., 98 F**
Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme Basic et ses variables associées

**JEUX DE REFLEXION**
Georges Fagot-Barraly
**Réf. S13. 200 p., 78 F**
Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad

**ASTROCALC**
Gérard Blanc et Philippe Destrebecq
**Réf. S14, 168 p., 148 F**
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, cet ouvrage vous comblera

**CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS**
Jean-Claude Despoine
**Réf. S15, 144 p., 128 F**
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de x secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère

**GAGNEZ AUX COURSES**
Jean-Claude Despoine
**Réf. S15, 112 p., 98 F**
Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide

**CP/M PLUS**
Anatole d'Hardancourt
**Réf. S17, 208 p., 148 F**
Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0, encore appelée CP/M Plus

**GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS**
Jean-Louis Greco et Michel Laurent
**Réf. S18, 288 p., 128 F**
Ce guide est un dictionnaire complet du Basic Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

**GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS**
Thomas Lachand-Robert
**Réf. S19, 240 p. 148 F**
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur

**ASTROLOGIE/ NUMEROLOGIE/ BIORYTHMES**
Pierrick Bourgault
**Réf. S20, 160 p., 108 F**
Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes

**CP/M 2.2**
Anatole d'Hardancourt
**Réf. S21, 248 p., 128 F**
Avec l'Amstrad, le système CP/M disponible pour la première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles

**GUIDE DU GRAPHISME**
James Winford
**Réf. S22, 208 p., 108 F**
Cet ouvrage présente, à l'aide d'exemples de programmes en Basic, toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques

**L'AMSTRAD EXPLORE**
John Braga
**Réf. S23, 192 p., 108 F**
A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du Basic, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation

**PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR**
Georges Pagot-Barraly
**Réf. S24, 208 p., 108 F**
Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin, après avoir maîtrisé les ressources du Basic, trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur

**56 PROGRAMMES**
Stanley R. Trost
**Réf. S25, 160 p., 82 F**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels

**PREMIERS PROGRAMMES**
Rodnay Zaks
**Réf. S26, 248 p., 108 F**
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure

**JEUX D'ACTION**
Pierre Monsaut
**Réf. S27, 96 p., 58F**
18 jeux d'action en Basic pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numerix, atterrissage etc

**LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD**
D.J. David
**Réf. P01, 216 p., 115 F**
Cet ouvrage apprend à programmer en Basic l'Amstrad CPC et à en utiliser les capacités graphiques et sonores. Ce livre s'adresse aux utilisateurs débutants de l'Amstrad CPC 464, 664 et 6128

**EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD**
M. Charbit
**Réf. P02, 256 p., 130 F**
Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner

**BASIC AMSTRAD**
**1°) Méthodes pratiques**
J. Boisgontier
**Réf. P21, 208 p., 105 F**
Destiné aux possesseurs d'Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic

**BASIC AMSTRAD**
**2°) Programmes et fichiers**
J. Boisgontier
**Réf. P22, 144 p., 95 F**
Pour les utilisateurs initiés, une mine d'applications :
- des programmes graphiques,
- des programmes de gestion de fichiers,
- des jeux à exécution très rapide,
- des programmes éducatifs

**BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD**
M. Martin
**Réf. P23. 168 p., 100 F**
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine

**PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC**
D.-J. David
**Réf. P03, 168 p., 120 F**
Ce livre étudie la programmation en Basic des fichiers et des périphériques. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC

**TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**
D. Brandais et F. Blanc
**Réf. P04, 232 p., 135 F**
Destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Une bonne connaissance d'un langage comme le Basic est nécessaire

**ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD**
M. Henrot
**Réf. P24, 192 p., 105 F**
Pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage Basic

**CP/M PLUS SUR AMSTRAD 6128 ET 8256**
Y. Dargery
**Réf. P25, 128 p., 100 F**
L'utilisateur initié de l'Amstrad CPC trouvera ici tous les éléments qui lui permettront d'utiliser à fond les "plus" de CP/M 3

**RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. Roy et J.-J. Weyer
**Réf. P05, 368 p., 200 F**
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80

**CLEFS POUR AMSTRAD CPC**
**Tome 1 - Système de base**
D. Martin
**Réf. P06, 224 p., 140 F**
Un mémento indispensable au programmeur de CPC

**CLEFS POUR AMSTRAD CPC**
**Tome 2 - Système disque**
D. Martin et P. Jadoup
**Réf. P07, 232 p., 155 F**
Consacré aux Amstrad CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle

**LE LIVRE DE L'AMSTRAD**
D. Martin et P. Jadoup
**Réf. P08, 256 p., 120 F**
Pour l'amateur initié qui veut en savoir plus

**102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD**
J. Deconchat
**Réf. P09, 248 p., 135F**
Ce livre, idéal pour le débutant, va, au fil de ses 102 programmes de jeux, guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad

**SUPER JEUX AMSTRAD**
J. F. Séhan
**Réf. P10, 240 p., 120 F**
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic

**AMSTRAD EN FAMILLE**
J. F. Séhas
**Réf. P11, 240 p., 145F**
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines

**AMSTRAD A L'ECOLE**
D. Vielsen et A. Garcia-Ampudia
**Réf. P12, 232 p., 120 F**
21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier

**AMSTRAD EN MUSIQUE**
D. Lemahieu
**Réf. P13, 244 p., 165 F**
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad.

**PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD ET APPLE**
P. Molgneau et X. de la Tuthaye
**Réf. P14, 192 p., 180 F**
Permet à l'amateur, déjà initié au Basic, l'exploration de toutes les ressources de la photo

**CLEFS POUR DBASE II ET III**
M. Keller
**Réf. P15, 464 p., 285 F**
Cet outil de référence pour tout programmeur

**CLEFS POUR MULTIPLAN**
**Version 2.0**
J.-L. Marx et A. Thibault
**Réf. P16, 132 p., 105 F** Epuisé
Cet ouvrage de référence pour l'utilisateur de Multiplan

**SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD**
J.-F. Séhan
**Réf. P17, 216 p., 140 F**
Cet ouvrage, destiné aux amateurs initiés au Basic, propose un programme original de création de caractères graphiques.

**GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. Pierat
**Réf. P18, 304 p., 145 F**
Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad

**CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC**
G. Fouchard et J.-Y. Corre
**Réf. P19, 128 p., 110 F**
Un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images

**BON DE COMMANDE**
A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**,
17, rue Russeil 44000 NANTES

Frais de port en sus : 25 F
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.

Nom .................................... Prénom ....................
Adresse ....................................................
.................................................... Tél. ....................
Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.

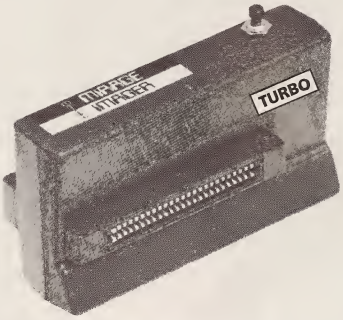
| Réf. | Titres | Quantité | Prix |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | Total | |

# MIRAGE IMAGER version T U R B O
## enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

**RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !**
**APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES**
**avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER**
**LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE**
**100 % DES PROGRAMMES**

## LE MIRAGE IMAGER TURBO

**CPC 464/664 :**
**seulement 450 FF**
**Port compris**




**CPC 6128 :**
**seulement 500 FF**
**Port et câble 6128 compris**

**MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français**

**Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.**
**Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.**

**Ses caractéristiques :**

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : gère par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, detecte les erreurs de l'operateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transferés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
**DUCHET Computers -** 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :

MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

# DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

**EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128**

## DONNEZ DU CARACTERE à VOTRE IMPRIMANTE DMP 2000 OU TOUTE COMPATIBLE EPSON ET UN LOOK PROFESSIONNEL à VOS TEXTES, AVEC

# SIREN PRINTMASTER (150 FF Port compris)

**Le super utilitaire pour imprimantes DMP 2000 et compatibles EPSON**

Pour 150.00 FF, vous recevez le SIREN PRINTMASTER (disquette 3" 464/664/6128) qui vous offre :

1. Texte en simple, double et QUADRUPLE largeur
2. Mode inversion vidéo (caractères blancs sur fond noir)
3. Un choix de 10 fontes de caractères "toutes faites" sur la disquette !
4. Soulignement à gogo
5. CREATEUR DE CARACTERES! Créez vos fontes personnelles et redéfinissez les fontes existantes (en leur ajoutant des accents par exemple)
6. Impression de l'écran graphique quel que soit le mode
7. Impression de tout écran texte
8. Impression de tout écran MODE 0 en 16 couleurs différentes
9. Tampon de 16 Koctets
10. Compatibilité avec les traitements de texte
11. Un emploi très simple à la portée de tous

**SIREN PRINTMASTER, le super utilitaire en Français pour DMP 2000 et EPSON ne vaut que 150 FF port compris**

## MODULE 2 pour SIREN PRINTMASTER

Une disquette 3" comprenant 10 fontes supplémentaires à utiliser avec SIREN PRINTMASTER, donnant ainsi un total de 20 fontes "toutes faites"

**MODULE 2 ..... 100.00 FF port compris.**

## ET TOUJOURS :

**TURBO 416** pour formater les disquettes en 416 Koctets, avec son compendium de 20 utilitaires en Français

**TURBO 416 sur disquette 3"**
**(464/664/6128) ..... 175.00 FF port compris**

**DISCOVERY PLUS** l'utilitaire en Français pour transférer de K7 à disquette les "Speedlock", "Sans en-tête", "Conventionnels", et les autres programmes protégés

**DISCOVERY PLUS sur disquette 3"**
**(464/664/6128)' ..... 150.00 FF port compris**

**SUPERTAPE 4000** (CPC 464 uniquement), l'utilitaire en Français pour la sauvegarde automatique K7/K7, avec 10 vitesses au choix

**SUPERTAPE 4000 K7 : 90.00 FF * Disque 120.00 FF**

**CADEAU !** Commandez 3 des progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitemnt en CADEAU le progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF !
Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à :
**DUCHET Computers** - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Teléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V.P.)

RÉGLEMENT PAR :
- MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.
- EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).
- CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

Rédiger les mandats, cheques , etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

Ces programmes en Français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE. Leur diffusion commerciale même partielle sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite.

# CONCOURS INFORMATIQUE

## OUVERT A TOUS

## Règlement

**Article 1 :** les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue AMSTAR, organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

**Article 2 :** l'auteur devra fournir un programme de jeu sur AMSTRAD. Le sujet est libre.
Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier ainsi que de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

**Article 3 :** l'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être reproduit sur papier.

**Article 4 :** la date de clôture est fixée au 31 août 1987, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro d'AMSTAR de novembre 1987.

**Article 5 :** les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

**Article 6 :** chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

**Article 7 :** chacun des auteurs des programmes retenus recevra en prix un certain nombre de logiciels répartis en fonction de la place obtenue dans la liste des gagnants. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

**Article 8 :** le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

## COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE AMSTAR

### LE PROGRAMME

Nom du programme : .....

Taille en kilo-octets : .....

Fonctionne sur :
- ☐ CPC 464
- ☐ CPC 664
- ☐ CPC 6128

Nécessite :
- ☐ imprimante
- ☐ modem
- ☐ autre (précisez ci-dessous)

.....

### LE PROGRAMMEUR

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal .....

Ville ..... N° téléphone ....

Profession ..... Age .....

Signature

# Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

**Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.**

**Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".**

**Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.**

**De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.**

### Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.
- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Forth, le Modula...
- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...
- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

### Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

### Votre ouvrage est toujours d'actualité !

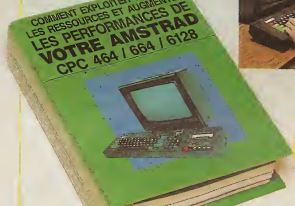
Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

### Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD" Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 17 % par rapport au prix public à parution.

**Le complément indispensable de votre AMSTRAD**

**Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). Prix de lancement 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.**




PRIX DE SOUSCRIPTION 17% D'ÉCONOMIES ! Valable jusqu'au 30 juin 87

EN SOUSCRIPTION 375 F* au lieu de ~~450 F~~

Editions Weka - 12, cour St Eloi 75012 Paris

## BON DE SOUSCRIPTION

**A renvoyer, avec votre règlement, sous enveloppe non affranchie, aux Editions WEKA, Libre Réponse 2581-75, 75581 Paris Cedex 12**

**OUI**, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD"**. J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par
☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature

**(* Offre valable jusqu'au 30.06.87).** AMSTAR 752204

**Ma garantie :** si par extraordinaire cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

Sémaphore vous propose aussi le MULTIFACE DEUX, transfert et sauvegarde de tous vos programmes. Seulement 450 FF HT

**Bon de commande** Amstar n.º à renvoyer chez Sémaphore, C.P. 32 - CH 1283 La Plaine (Suisse).

Nom . . . . . Prénom . . . . . Commandez par téléphone

Adresse . . . . . au 19 41 22 54 11 95

Code postal . . . . . Ville . . . . . Lundi à vendredi

Envoyez-moi au plus vite:

. . . Scanner DART avec Logiciel d'exploitation . . . . 600 FF HT Port en recommandé . . . 20 FF

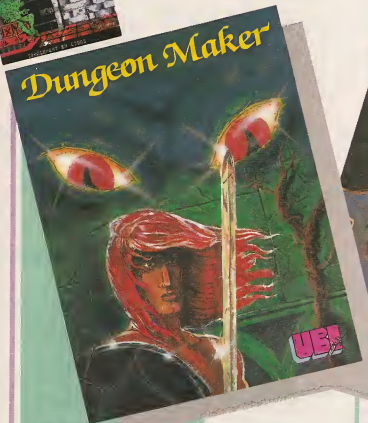
. . . Scanner DART et Crayon optique DART . . . . . 790 FF HT

. . . Multiface Deux (464-664-6128) . . . . . 450 FF HT TOTAL: . . . . . FF.

Envoyez-moi ma commande en contre-remboursement ( ajouter 25FF pour les frais ). Je vous règle cette commande par Mandat postal International / Virement bancaire. Je vous autorise à débiter ma carte BLEUE VISA / EUROCARD dont le n. est . . . . . validité . . . / . . . Signature . . . . . .

Renseignez-vous, contactez-nous !...

# Deux nouveau-nés chez Ubi-Soft !



**DUNGEON MAKER**

Ajouter le plaisir de la création à celui du jeu. Avec DUNGEON MAKER, vous pourrez laisser libre cours à votre imagination : à vous de planter le décor, de créer vos personnages, d'inventer des pièges diaboliques pour protéger vos trésors !

Mais si vous choisissez d'explorer le scénario de base, il vous faudra déjouer les plans conçus par SEYHMAR et ses disciples pour atteindre votre but : déjouer le roi DRAGDUIN.

**INERTIE**

Buck SKYGORDON, le valeureux combattant du XXVIII^e siècle, s'est vu confier une mission de la plus haute importance : sauver l'univers !

Prenant son courage à deux mains et son pistolaser dans la troisième, il décide de partir à la recherche des savants disparus pour mettre fin aux sombres desseins de l'infâme ZORGLUB !

*Et pour fêter çà...*

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL Cedex
Tél. 43 77 74 01

*189 F les 3.*

Disque : 229 F les 3
(Dragon's Lair II, Starglider, Sigma 7)

Je désire recevoir les logiciels suivants : port gratuit - règlement par chèque bancaire ou C.C.P.

- INERTIE : Amstrad Cassette : 140 FF ☐ - Amstrad Disc : 180 FF ☐
- DUNGEON MAKER : CBM Disc : 180 FF ☐
- UBI PACK CASSETTE : Amstrad
  Dragon's Lair I - Starglider - Sigma 7 : 189 FF ☐
- UBI PACK DISC : Amstrad
  Dragon's Lair II - Starglider - Sigma 7 : 229 FF ☐

# LIRE POUR S'INFORMER

*Un service vente par correspondance à votre disposition.*
*(Consultez la liste des produits sur Minitel 36.15 – MHZ).*

BRETAGNE EDIT'PRESSE

## CPC-AMSTRAD

☐ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf. ML123 – Prix : 139 F

☐ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf. ML 131 – Prix : 198 F

☐ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...
Réf. ML 127 – Prix : 149 F

☐ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf. ML 146
Prix : 199 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
*Thomas Lechard-Robert*
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf. 0193
Prix : 148 F

☐ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
*Georges Fagot-Barraly*
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf. 208
Prix : 98 F

☐ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
*F. Rarat*
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Prix : 145 F

☐ **AMSTRAD EN MUSIQUE**
*D. LEMAHIEU*
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Prix : 165 F.

☐ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
*D. ROY et J.-J. WEYER*
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Prix : 200 F

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
*Michel ARCHAMBAULT*
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. Prix : 85 F

☐ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
*Michel ARCHAMBAULT*
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. Prix : 85 F.

☐ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
*P. BEAUFILS & B. DESPERRIER*
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. Prix : 85 F

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
*D. BONOMO & E. DUTERTRE*
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/emission, interfaces. Prix : 80 F

☐ **UNIVERS DU PCW**
*Patrick LEON*
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. Prix : 118 F

*Nouveau !*
☐ **COMPILATION CPC n° 1-2-3-4**
Prix : 70 F

## PCompatibles

☐ **MS-DOS PAS A PAS**
(version 2 et 4)
*A. PINAU*
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf. 382 – Prix : 125 F

☐ **PC, MODEMS ET SERVEURS**
*A. MARIATTE*
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/XT/AT à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Prix : 210 F

☐ **INTRODUCTION A dBASE III**
*Alan SIMPSON*
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf. 0131 – Prix : 210 F

☐ **BIEN DEBUTER SUR PC**
Vous apprendrez tout d'abord à connaître votre nouveau matériel (écran, clavier, unité centrale...), puis à utiliser le DOS et toutes ses commandes. Une initiation complète au BASIC. Réf. ML 183 – Prix : 149 F

☐ **GEM SUR AMSTRAD PC**
*K. LANG*
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Prix : 185 F

☐ **LE LIVRE DE FRAMEWORK**
*R. COHEN*
Le tableur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Prix : 150 F

☐ **8088 ASSEMBLEUR IBM PC ET COMPATIBLES**
*H. LILEN*
Regroupe trois livres en un seul :
Un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf. : 121 – Prix : 250 F

☐ **8088 et ses PERIPHERIQUES**
*H. LILEN*
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leur principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et compatibles.
Réf. 68 – Prix 150 F

☐ **PRATIQUE DES IBM (I) ENCYCLOPEDIE BASIC**
*H. LILEN*
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf. 165 – Prix : 220 F

☐ **DU BASIC AU TURBO PASCAL**
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf. ML 186 – Prix : 199 F

☐ **CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES**
*D. MARTIN, G. HERZET & P. JADOUL*
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations.
Réf. P37 – Prix : 195 F

☐ **ECRIRE EN dBASE II et III**
*C. MICHEL*
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf. P43 – Prix : 185 F

☐ **DICTIONNAIRE DU BASIC IBM**
*D.-A. LIEN*
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et compatibles).
Réf. P80 – Prix : 195 F

## DIVERS

*Nouveau !*
☐ **PRATIQUE DES IMPRIMANTES**
*Michel ARCHAMBAULT*
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les maux et les problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
Prix : 95 F

☐ **LES SECRETS DU MINITEL**
*C. TAVERNIER*
Principaux chapitres :
Les différents services proposés sur Télétel :
– Informatique domestique et Minitel, téléphone et transmission d'informations, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur
Réf. 457 – Prix : 115 F

☐ **SYSTEMES D'EXPLOITATION ET DISQUES DE BASE**
*P. JOUVELOT & LE CONTE DES FLORIS*
Meilleurs outils et systèmes d'exploitation mono-tâche : CP/M, MS-DOS ; systèmes d'exploitation multi-tâches : les couches d'un système d'exploitation ; Unix : présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assemblage, éditeurs de liens
Réf. 432 – Prix : 95 F

☐ **CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS**
*J.-C. ROUSSEZ*
Schémas achetés 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage.
Réf. 463 – Prix : 70 F

## LANGAGES

☐ **INITIATION BASIC (niveau 1)**
*H. LILEN*
Le BASIC ?... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra. Il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique. Réf. 52 – Prix : 125 F

☐ **INITIATION BASIC (niveau 2)**
Programmation structurée
*F. CROCHET & D. VILAIN*
Cette représentation originale, véritable synopsis de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes parfaitement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé. Réf. 158 – Prix : 160 F

☐ **INITIATION AUX FICHIERS BASIC**
*J. BENARD*
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation.
Réf. 189 – Prix : 115 F

☐ **INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
*Douglas STINSON*
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
Réf. 0180 – Prix : 198 F

☐ **PROGRAMMER EN PASCAL**
*C.-J. DAVID & J.-L. DESCHAMPS*
Vous trouverez ici toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal. Sont également étudiés le Pascal UCSD et le Turbo Pascal.
Prix : 115 F

---

NOM : _____ Prénom : _____
*(Ecrire en majuscules)*

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Total commande : _____ F

Port 10 % : _____ F

Total de mon règlement : _____ F

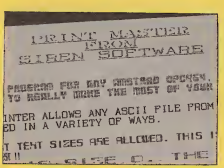
Date : _____

Signature :

*Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : BRETAGNE EDIT' PRESSE. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :*
*BRETAGNE EDIT' PRESSE – La Haie de Pan – 35170 BRUZ.*

# LE HIT DES LECTEURS

**Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.**




| Place Utilitaires | Nom | Type | Progression |
|---|---|---|---|
| 1 | Print Master | Utilitaire imprimante | ↗ |
| 2 | Typhon | Compilateur basic | → |
| 3 | Echosoft | Synthèse vocale | ↘ |
| 4 | The Music System | Utilitaire musique | ↗ |
| 5 | Dessin 3D | Utilitaire dessin | ↗ |

| Place Jeux | Nom | Type | Progression |
|---|---|---|---|
| 1 | Le passager du temps | Aventure | ↗ |
| 2 | Short Circuit | Arcade/Aventure | ↗ |
| 3 | Sram II | Aventure | → |
| 4 | Arkanoïd | Arcade | ↗ |
| 5 | Asphalt | Arcade | ↘ |

| Place Interfaces | Nom | Type | Progression |
|---|---|---|---|
| 1 | Digitaliseur d'images | Jagot et Léon | → |
| 2 | Scanner | Dart | ↗ |
| 3 | Multiface 2 | Romantic Robot | ↗ |
| 4 | Synthétiseur vocal | TMPI | ↘ |
| 5 | Mirage Imager Turbo | Duchet | ↗ ↘ |

# CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

| Nom du logiciel | Editeur |
|---|---|
| KRAKOUT | Gremlin Graphics |
| LE CHEVALIER BLANC | Cobra Soft |
| LES PASSAGERS DU VENT 2 | Infogrames |
| PROHIBITION | Infogrames |
| RANARAMA | Ubi Soft |
| RELIEF ACTION | Loriciels |
| TERROR OF THE DEEP | Mirrorsoft |

# LE COIN DES AS

## LES NOUVEAUX PRETENDANTS AUX MARCHES DU PODIUM :

Nicolas POURCHET

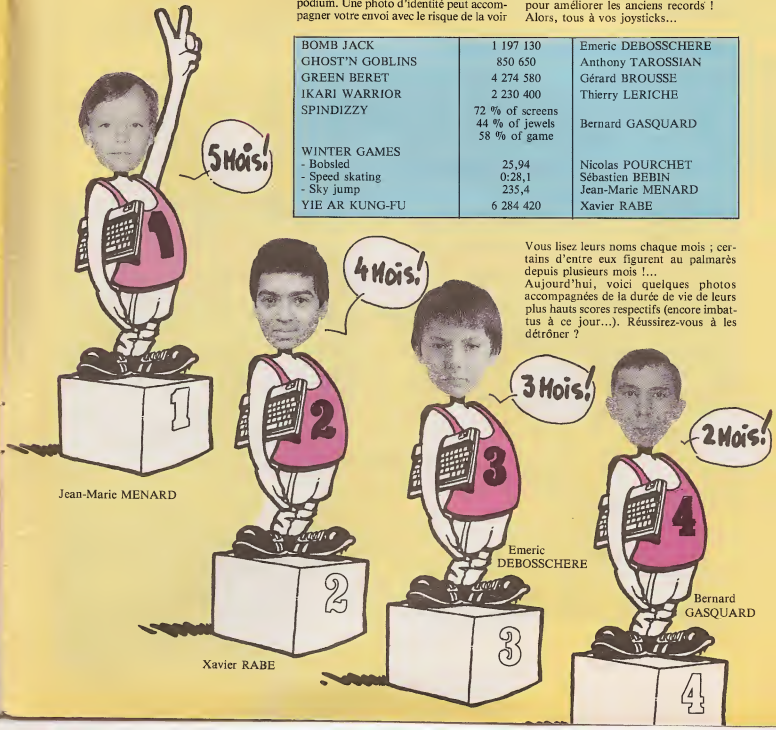
Gerard BROUSSE

Thierry LERICHE

Anthony TAROSSIAN

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...
Le tableau ci-dessous fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention !... La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records !
Alors, tous à vos joysticks...

| | | |
|---|---|---|
| BOMB JACK | 1 197 130 | Emeric DEBOSSCHERE |
| GHOST'N GOBLINS | 850 650 | Anthony TAROSSIAN |
| GREEN BERET | 4 274 580 | Gérard BROUSSE |
| IKARI WARRIOR | 2 230 400 | Thierry LERICHE |
| SPINDIZZY | 72 % of screens<br>44 % of jewels<br>58 % of game | Bernard GASQUARD |
| WINTER GAMES | | |
| - Bobsled | 25,94 | Nicolas POURCHET |
| - Speed skating | 0:28,1 | Sébastien BEBIN |
| - Sky jump | 235,4 | Jean-Marie MENARD |
| YIE AR KUNG-FU | 6 284 420 | Xavier RABE |




Vous lisez leurs noms chaque mois ; certains d'entre eux figurent au palmarès depuis plusieurs mois !...
Aujourd'hui, voici quelques photos accompagnées de la durée de vie de leurs plus hauts scores respectifs (encore imbattus à ce jour...). Réussirez-vous à les détrôner ?

## BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)
☐ Cassette (Franco de port) 45 F____
☐ Disquette (Franco de port) 110 F____

TOTAL GENERAL FRANCO____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : _____ Prénom _____

Adresse :_____

Code postal : _____ Ville : _____

Date :_____ Signature :_____

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

## LISTINGS D'AMSTAR

Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numéro, prêts à l'emploi sans être obligé d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !...
En effet, nous les avons tous regroupés sur cassette ou sur disquette : vous avez ainsi 11 jeux à votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes intéressé, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage étant limité, les commandes seront honorées dans la limite du stock disponible. (Alors, soyez les plus rapides !...).

# ABONNEZ-VOUS !

*Je m'abonne à AMSTAR pour 1 une durée de 1 an.*
*(11 numéros) ..... 100 F*

*Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de SORACOM.*

*Nom ..... Prénom .....*
*Adresse .....*
*Code postal ..... Ville .....*
*Signature*

**Bulletin d'abonnement à découper et à renvoyer. à AMSTAR. Service abonnements. La Haie de Pan, 35170 BRUZ.**

# ARMY MOVES

UN JEU DE SIMULATION DE COMBAT QUI PRÉSENTE 7 SITUATIONS DIFFÉRENTES.

Lancez-vous à l'attaque du Quartier Général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir : jeeps, hélicoptères. Mais de toutes façons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre Mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

DINAMIC

Imagine

the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

# 6 SUPER HITS POUR AMSTRAD

AMSTRAD

## ★OCEAN'S★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

Informatique AMSTRAD

# AMSTAR

ISSN 0291-6548

# 1987

# Amstar d'OR

M 2817 - 9 - 10,00 F

3792817010002 00090

Mensuel n° 9 - Mai/Juin 1987

Mai-Juin 1987 N°9

# SOMMAIRE

**AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET**
**Directeur de publication**
Sylvio FAUREZ
**Rédacteurs en chef**
Marcel LE JEUNE - Denis BONOMO
**Rédaction**
Catherine VIARD - Olivier SAOLETTI
**Secrétaire de rédaction**
Florence MELLET
**Directeur de fabrication**
Edmond COUDERT
**Photocomposition SORACOM**
Béatrice JEGU Nathalie CHAPPE
**Dessins** FIDELTEX
**Impression** LA HAYE MUREAUX
**Photogravure** Bretagne Photogravure
**Maquette**
Jean Luc AULNETTE Patricia MANGIN
**Service Ressort Réseau**
Gérard PELLAN
Tél vert 05 48 20 98
**Inspection des ventes**
Christian CHOUARD
**Abonnement - Vente au numéro**
Catherine FAUREZ
Tél 99 52 98 11

**Secrétariat - Rédaction**
SORACOM EDITIONS
La Hale de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 818 302
Tél 99 52 98 11 +
Télex SORMHZ 741 042 F
Serveur télématique 36 15 + MHZ
CCP RENNES 794 17V

Distribution NMPP
Dépôt légal Mai 1987 N 23475
Code APE 5120

**Régie Publicitaire**
IZARD CREATION, 15, rue St-Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95 33
**Chef de publicité**
P SIONNEAU
**Assistante**
Fabienne JAVELAUD

*Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaits, même partiellement, sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné.*

Actualité ..... page 8
Le logiciel du mois ..... page 12
La nuit des Amstar d'Or ..... page 14
Listing Anti-erreurs ..... page 18
Jeu : Othello ..... page 20
Jeu : 1914 ..... page 22
Plan : SRAM II ..... page 32
Le dossier du mois ..... page 36
Concours AMSTAR ..... page 44
Chiche, on programme ! ..... page 48
Le coin des affaires ..... page 59
Le hit des lecteurs ..... page 60
Le coin des As ..... page 61
Bulletin d'abonnement ..... page 62

## EDITORIAL

*Ce mois-ci, nous pouvons dire que nous avons un point commun, en plus de notre passion pour les jeux bien sûr !... Il se trouve que, vous comme nous, vous entamez la dernière ligne droite. En effet, pour la plupart d'entre vous, il s'agit d'arracher la victoire dans le sprint final pour décrocher le passage dans la classe supérieure (il ne fallait pas en parler, peut-être ?...).*
*Et pour nous ? Il s'agit tout simplement de "peaufiner" la préparation du Grand Evénement du mois de juin : "La première Nuit des Amstar d'Or"...*
*Vous avez encore la possibilité de participer à cette manifestation, mais, attention, jusqu'au 6 juin seulement ! Alors, pressons les derniers, tous à vos bulletins de vote !...*

*La Rédaction*

## LYON : DERNIERE MINUTE !

Nous vous avions déjà annoncé l'événement devant se dérouler à Lyon les 15, 16 et 17 mai prochains ; pendant ces trois jours Amstrad, PC et Minitel, seront présentees au public toutes les nouveautés, aussi bien matérielles que logicielles, du premier semestre 1987

Voici une bonne nouvelle pour les lecteurs et les abonnés d'AMSTAR : une reduction à ne pas negliger sur le prix d'entrée, fixé normalement à 30 F.
ABONNES "AMSTAR : 10 F. Se présenter à l'entrée avec un numéro d'Amstar et l'étiquette d'abonne que vous recevez chaque mois
LECTEURS "AMSTAR" : 20 F. Se présenter à l'entree avec un numéro d'Amstar
Les "moins de 14 ans" ne payeront que 10 F
Rendez-vous donc à la Cité Informatique

## SOLUTIONS DE JEUX SUR MINITEL

Vous devez tous savoir que nous avons un serveur à votre entière disposition sur le Minitel. Comment ? Vous ne le saviez pas ?.. Alors faites vite le 3615 puis tapez MHZ et vous decouvrirez des tas d'informations intéressantes, d'une part, et vous aurez la possibilite de nous poser des questions, d'autre part. Par ailleurs, sous l'affluence des coups de téléphone nous demandant des indices pour progresser dans les jeux (je n'en citerai qu'un, au hasard : Le Passager du Temps !), nous avons décider de vous fournir, chaque mois sur le Minitel, quelques indices pour un jeu donne. Super, n'est-ce pas ? Alors, surveillez bien le 3615 car ce petit plus va entrer en vigueur très prochai-nement ..

## HANDISOFT COMMUNIQUE

Handisoft, societé de Recherche-Développement-Industrialisation d'aides techniques pour les personnes handicapées, propose un logiciel de communication DEFICOM. Ce produit permet d'ecrire sur l'ecran, de corriger et d'éditer des textes sur imprimante à partir d'un capteur de type bouton poussoir ou pneumatique
Pour tout renseignement complementaire, contactez la société Handisoft au numéro de telephone suivant : 1 43 68.82 39.

## AMSTAR N° 8

La couverture du numéro 8 d'Amstar vous a plus ? Nous tenons à vous signaler qu'elle a été réalisée d'après un original que nous devons à Messieurs Dominique Carrara et Bruno Bellamy...

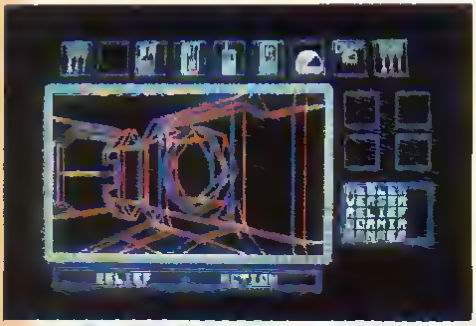
## NOUVELLES RUBRIQUES

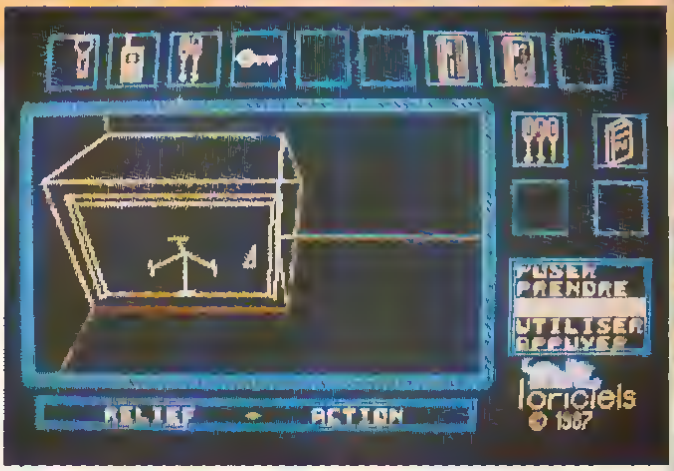
Nous avons deux nouvelles rubriques à vous proposer et à soumettre éventuellement a vos critiques :
— Vous êtes tres nombreux à atteindre des scores fabuleux tout en restant "honnêtes"!.. Par contre, certains d'entre vous s'arrangent pour obtenir, par exemple, un nombre de vies illimite (petites canailles !). Alors, pourquoi ne pas faire profiter tous les lecteurs de vos astuces ? Nous attendons vos envois pour ouvrir nos colonnes aux spécialistes de cette catégorie.
— Vous avez exprime le désir de pouvoir passer des petites annonces dans Amstar. Nous pensons ouvrir cette rubrique avec le numero du mois de septembre. Mais, dès à présent, vous pouvez nous envoyer vos petites annonces en utilisant le bulletin prévu à cet effet et que vous trouverez ci-dessous.

## RELIURES AMSTAR

Pour conserver dans un état de première fraîcheur votre revue préferée, de magnifiques reliures noires (la classe...) sont dès maintenant à votre disposition. Si vous desirez vous en procurer, précipitez-vous sur le bon de commande !..

# LE LOGICIE






## RELIEF-ACTION

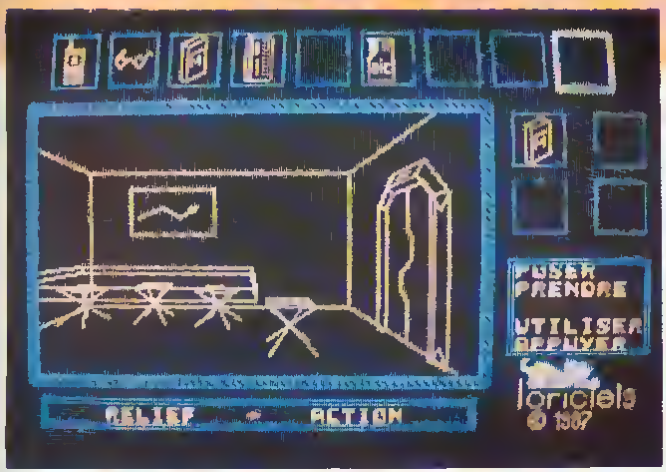
***LORICIELS***
*Aventure*

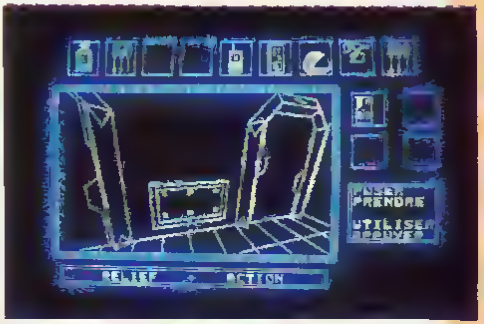
Cela fait trois jours galactiques que le vaisseau NMI dérive sans équipage quelque part près de Vega, troisième planète du système d'Ophucius. Je suis le seul rescapé de l'effroyable catastrophe qui s'est abattue sur nous. A la suite d'une expérience malheureuse sur l'une des formes de vie de Vega, un jeune laborantin a créé une entité monstrueuse. Cette dernière a décimé tout le personnel du vaisseau. Moi, John Grew, responsable des transmissions, ayant été plongé dans un sommeil cryogénique, je suis indemne pour l'instant en tout cas. Je sais comment m'échapper de ce piège avant d'être à mon tour dévoré par le monstre. Il suffit de rallier la navette et de décoller au plus vite. Malheureusement, le chemin est semé d'embûches : les salles du vaisseau sont parfois munies de portes résolument fermées. La taille du NMI laisse présager l'ampleur de la mission : 3 niveaux et une cinquantaine de salles environ.

Avant d'aller plus loin, parlons un peu de la présentation : l'écran est divisé en 4 parties. La plus importante est l'écran de présentation du décor. Il présente quelques particularités que nous décrirons plus loin. Une série de cadres au-dessus de la première fenêtre représente, sous forme de dessins, les objets que vous portez. Un peu plus bas, 4 rectangles comprennent les instruments présents dans chaque pièce. Enfin, la dernière fenêtre contient la liste des commandes disponibles. Ainsi, pas besoin d'entrer des ordres tels que "utiliser briquet", de simples mouvements de joystick remplacent la frappe au clavier. Cela permet de mieux se concentrer sur les déplacements.

Revenons à l'écran principal. Les dessins des pièces sont sous forme filaire, c'est-à-dire que seules sont représentées les arêtes des objets. La vue en 3D peut être amplifiée par l'option relief. Vous obtiendrez alors les traits dédoublés bleus et rouges caractérisant le procédé anaglyphe. Une paire de lunettes est fournie pour obtenir l'impression de relief. Ce procédé interdit l'emploi de moniteur monochrome. Le résultat n'est pas vraiment convaincant et dépend du réglage de luminosité de l'écran. De toutes façons, Relief-action présente une autre caractéristique plus attrayante, à mon goût, que l'effet tridimensionnel. Il s'agit du déplacement du décor en temps réel. Au clavier ou à l'aide de la manette, la pièce se déplace en translation ou en rotation (joystick + touche "Fire"). On a alors réellement l'impres-

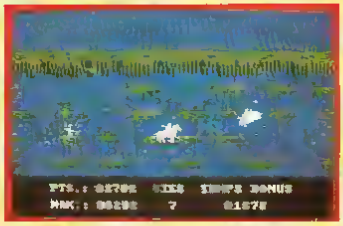
# L DU MOIS



sion de participer à l'aventure
N'oubliez pas que vous êtes toujours dans le NM1 et que le monstre rôde aux alentours Il faut se mettre en route et quitter la relative sécurité de la chambre d'hibernation en emportant la carte magnetique trouvee là. Pas un bruit dans les couloirs dallés Certaines portes vous opposent une farouche résistance (ce sont en général les plus importantes !). Mais, bientôt, grâce à la télecommande et aux cartes magnetiques, ces obstacles seront balayes et vous pourrez visiter tous les recoins du gigantesque vaisseau restez cependant prudent lors de vos deambulations, la creature n'est pas loin et votre escapade risque de tourner court Les auteurs ont pense aux âmes sensibles et nous évitent l'horrible spectacle du massacre Plus on decouvre de pieces et plus on se pose de questions a quoi peut servir la prison dans le laboratoire et comment utiliser l'atelier ? Ce sont des questions qui seront résolues par votre astuce Vous allez d'ailleurs devoir déployer tous vos dons pour parvenir a achever cette passionnante aventure (Relief ou pas)

# LE CHEVALIER BLANC



**CORRA SOFT**
*Arcade/Aventure*

D'emblée, vous vous dites avec un titre pareil, ce doit encore être une histoire à l'eau de rose avec roi, chevalier et belle princesse en détresse en prime je peux vous dire que vous avez bien cerné le sujet, mais je vais quand même vous donner quelques détails, ne serait-ce que pour vous donner l'envie de jouer avec ce logiciel car il a, malgré tout, un certain piquant.

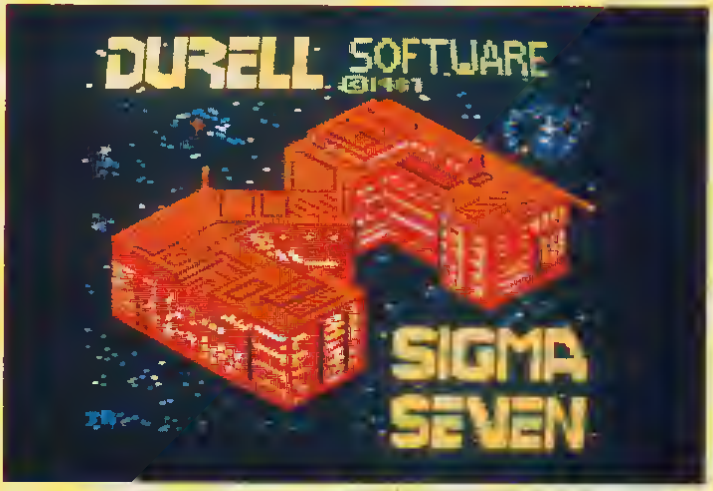
Ainsi donc, moi, le Chevalier Blanc du royaume, je me promenais avec la belle princesse du royaume et de mon cœur, par une belle journée d'été, lorsque, soudain, des êtres étranges se précipitent vers nous. Avec le courage qui a fait ma réputation, je dégaine mon épée et en envoie quelques uns au pays des Enfers. Malheureusement, ils sont quand même très nombreux et je ne peux les empêcher d'enlever MA princesse. Comme si cela n'était pas suffisant, ils reviennent pour me prendre toutes mes armes. Par contre, ils ont oublié un de leurs chevaux et, après l'avoir capturé avec quelques difficultés, je dois l'avouer, je me lance à leur poursuite.
Pour parvenir à leur royaume, je dois traverser des marais en faisant sauter ma monture de pierre en pierre, mais, attention, je ne dois pas rencontrer un AVNI (Animal Volant Non Identifié) car, sinon, il me ramène illico presto à mon point de départ sans me demander mon avis (et je ne supporte pas de ne pas avoir mon mot à dire !...). De plus, pour réussir à atteindre le château, aussi étrange que les êtres qui l'habitent, je dois récupérer mes armes disséminées dans les marais.
Vous voyez qu'il y a déjà beaucoup de choses à faire avant de pouvoir commencer véritablement la recherche de la fille du roi. A moins que vous ne soyez reine ou roi du joystick, vous risquez de rester un bon moment en haleine avec ce jeu qui est plaisant, varié dans ses actions et qui présente un graphisme relativement élaboré. Quant à la musique qui est toujours là tout au long du jeu, elle a l'avantage de ne pas être trop exaspérante.

# FLASH

**LORICIELS**
*Arcade*

Une aube grise se lève sur le camp SR 366. Des mouvements agitent lentement la brume épaisse qui recouvre l'astéroïde Bell-Graham. On croirait entendre le cliquetis des mécaniques graisseuses qui s'agitent dans la semi-pénombre. Soudain, les modulations aigues de la sirène d'alerte déchirent la vapeur lourde. Des appareils extraterrestres ont envahi le sol du planetoïde.
Il existe un seul moyen de faire face à cette menace étrangère : les tout derniers modèles d'androïdes à capacité mutative accélérée sont projetés immédiatement sur le champ de bataille. Ces soldats infatigables ont pour principale caractéristique la possibilité de changer d'aspect. De fantassins, ils peuvent devenir véhicule tout-terrain lanceur de grenades, char d'assaut ou hélicoptère de combat. Chaque forme possède une aptitude à un style d'attaque. Le tank assez lourd à manœuvrer compense son handicap par une portée de tir plus importante. L'hélicoptère se meut très rapidement, mais il est vulnérable. Quant au véhicule tout-terrain, ses grenades sont utilisées pour toucher des objectifs à longue portée. Malheureusement, il a peu de chances de s'en sortir au cours d'un corps à-corps. Enfin, le fantassin est le plus agile, mais pratiquement aussi faible que l'hélico. Vos ennemis sont répartis en plusieurs catégories : les fantassins, sortes de superpositions de carrés, les tanks, les soucoupes volantes et les blockaus. Les installations ennemies peuvent être complètement rasées par vos soins, ce qui procure une extase dans le défoulement rarement atteinte.

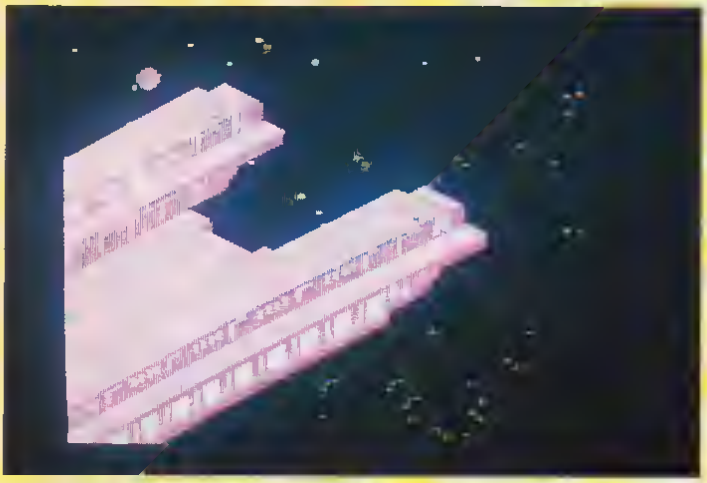
L'écran présente un tableau de bord indiquant le niveau d'énergie et le nombre de vies pour chaque engin. Une main tenant un joystick est même dessinée et suit vos propres mouvements (à ce propos, le joystick est obligatoire). On peut dire que le graphisme est très fin et les cratères ou autres crevasses qui émaillent le sol sont bien rendus. Les couleurs sont, en revanche, un peu tristounettes. Mais il est vrai que nous sommes en guerre. La sonorisation se limite au laser et aux explosions (attention au tapage nocturne !). Finalement, on peut dire qu'avec Flash, c'est la guerre-éclair.




# SIGMA 7

***DURELL/UBI SOFT***
*Arcade*

Zaxxon fait des emules. En effet, Sigma 7 reprend la disposition en diagonale de l'ecran. Cela ne signifie pourtant pas que les deux programmes soient similaires. Là



ou Zaxx ne présentait qu'un jeu d'arcade, Sigma 7 apporte une part de réflexion. Le jeu se deroule en 7 étapes, chacune d'entre elles etant divisee en 3 phases. Tout d'abord une piste de decollage rose transporte votre vaisseau spatial vers de nouvelles aventures. Un rugissement de réacteurs propulse l'engin cosmique vers les vides glaces et etoiles de l'espace. Au bout de quelques secondes, de mystérieux triangles verts tourbillonnent autour de vous. "Pas le temps de verifier s'ils sont amis ou ennemis" vous dites-vous en actionnant le bouton de tir. Vous avez raison : ce sont des mines spatiales très dangereuses. Après plusieurs vagues (le nombre dépend du niveau de jeu), la base apparaît en haut de l'ecran. L'atterrissage est, heureusement automatique. La suite s'apparente à un parcours de "Pac-Man" ou les fantômes sont remplacés par des espèces de matelas a ressort qui ne vous veulent que du mal. Lors de cette phase vous avez deux façons de vous en sortir. Soit vous ramassez systématiquement toutes les pastilles afin d'engranger le maximum de points soit vous êtes plus prudent et vous decidez de ne déblayer que le minimum de terrain. Il ne vous reste, avant de sortir, qu'à bien retenir le motif formé par certaines pastilles "ingobables". Ce motif va vous être utile lors de la 3e phase. Imaginez une calculatrice sans écran derivant dans l'ether, vous aurez alors une assez bonne représentation du 3e décor. Sous la forme d'une boule, vous allez reconstituer le motif cité plus haut. Il faut, pour cela, atteindre les touches de couleur jaunes (elles changent periodiquement) sans toucher au champ de force qui se déplace parallelement a vous. C'est, à mon avis, le passage le plus difficile car il demande des réflexes tres rapides.

Sons et graphismes sont plutôt agréables malgré un scrolling un peu saccadé. A quand la suite ? (Tau 8 ?).

# KRAKOUT

***GREMLIN GRAPHICS***
*Arcade*

Que pensez-vous que l'on puisse faire avec une raquette, une balle et des briques ? Tous en chœur : un casse-briques ! Bravo, c'est tout à fait cela. Après Arkanoid et Ball Breaker, Gremlin Graphics nous offre sa version d'un des premiers jeux de l'ère informatique.

Cette fois-ci, pas de vue en 3D, mais une disposition latérale (la raquette se déplace de bas en haut et réciproquement) assez originale. La baballe reste, au départ, collée à la raquette. Une pression sur "Fire" et le jeu démarre. Chaque niveau présente un motif de briques différent. Les briques

peuvent parfois contenir des lettres qui correspondent à certaines facultés : "G" colle la balle à la raquette et permet de viser un objectif ; "B", lorsqu'elle est touchée, fait exploser les briques alentour ; "S" fait apparaître un mur derrière vous : la balle ne peut plus s'échapper. Je ne vais pas faire l'énumération de toutes les possibilités, mais sachez qu'il y a également un multiplicateur de points, un extenseur et doubleur de raquette. D'étranges bestioles circulent autour de vous, les ogres qui avalent votre balle et la recrache dans une autre direction, les pyramides qui provoquent un dédoublement de la balle, les abeilles qui bloquent la raquette. N'oublions pas les "éponges" (c'est ainsi que je les surnomme) qui, par simple contact, vous entraînent vers un niveau aléatoire (généralement supérieur).

Le menu complète la panoplie des paramètres avec changement de la vitesse de jeu, suppression des effets sonores. Il est possible que les 100 tableaux d'origine ne soit pas assez nombreux pour vous. C'est pourquoi Gremlin Graphics annonce une cassette supplémentaire comprenant 100 nouvelles pièces.

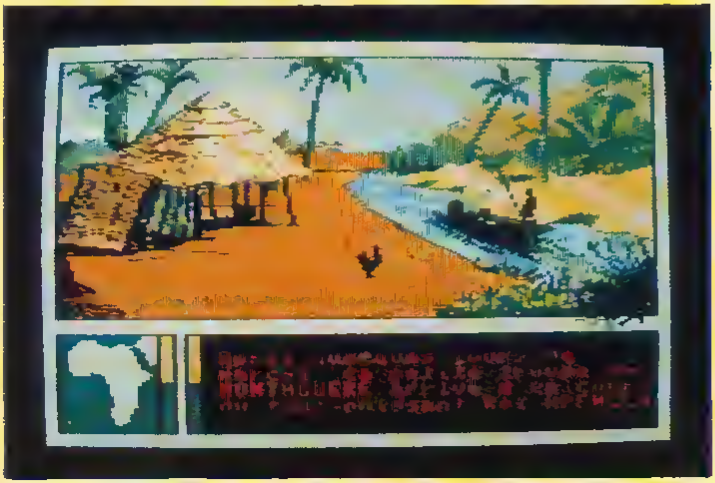
Krakout possède, ce qui n'est pas pour me déplaire, un joli graphisme, un peu moins fin que celui d'Arkanoid, mais qui reste très agréable.

# LES PASSAGERS DU VENT 2

***INFOGRAMES***
*Aventure*

Nous avions été séduits par la premier logiciel relatant le début de la grande saga des Passagers du Vent et nous attendions la suite avec impatience ; il faut reconnaître qu'elle n'a mis qu'un trimestre à montrer son bout du nez.

Cette fois, avec ce nouvel episode, l'heure du serpent a sonnette (non sonné... je ne sais jamais lequel c'est !). Pour ceux qui ont rate le debut du film, je fais un petit résumé : l'heroine s'appelle Isa ; c'est une jeune libertine entreprenante à qui le titre de comtesse a été usurpe... En cette fin du XVIII[e] siécle et à la veille de la Révolution, elle parcourt le monde entier par la voie des eaux, allant des ports bretons aux rivages africains. Son aventure commence à bord du Foudroyant ou elle rencontre un jeune marin, Hoel, qui fuit la France à cause d'une accusation injustifiee de meurtre... L'une voulant retrouver sont titre et l'autre son honneur, leurs destins se retrouvent tout naturellement lies...
Cette fois, nous nous retrouvons en pleine brousse avec un roi qui n'aime pas que les femmes lui manquent de respect.. ce qui revient à dire que la femme n'a pas droit à la parole (c'est Isa qui va être contente, elle qui n'a pas sa langue dans sa poche !) Le mari d'Isa est malade et elle ne peut guère compter sur son compagnon de voyage, Monsieur de Montaguere, qui n'a pas le courage comme qualite premiere ! Isa devra se debrouiller seule comme d'habitude, mais obtiendra-t-elle aide et protection du roi du village ?
Cette aventure est divisee en huit episodes, par conséquent autant d'écrans aux graphismes vraiment superbes et autant de musiques toujours aussi mélodieuses. Les personnages intervenant dans chaque épisode apparaissent sous forme d'icônes et c'est en les sélectionnant au fur et à mesure que les legendes se détoulent. Tout au long de l'histoire, vous avez parfois des choix à faire parmi les dialogues et c'est à ce moment que vous devenez metteur en scene. A noter une modification par rapport à la premiere partie : à la fin des cinq premiers episodes, le sage vous pose une question sous forme d'énigme et c'est à vous de trouver la bonne réponse en validant le personnage qui va bien. Vous aurez alors des indices pour vous permettre d'arriver à la fin de l'histoire.

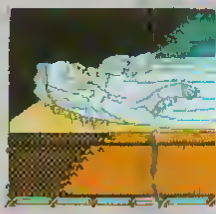


(Le premier logiciel "Les Passagers du Vent" a fait l'objet d'un banc d'essai en tant que logiciel du mois dans le n° 6 d'Amstar).

Eric DESPORTES

Plan de

CABANE DU GUIDE



SOUS LE PONT

PONT

DAMNES DU ROYAUME

REMPARTS DE LETSANC

DEVANT LES DOUVES

POSTE DE GARDE

CRYPTE

MORT

LE BORD DU NOIBROD

GRILLE

A BORD DU CANOT

ENTRE DU TUNNEL

BOULANGERIE ROYALE

RESERVOIR D'EAU DU CHATEAU

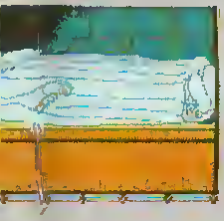
GEOLE DU FOU

ETAGE DES CELLIERS

PORTE SECRETE DES ARCHERS

CHAMBRE DES ARCHERS

QUARTIER DES ARCHERS



ROI

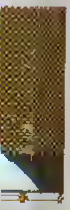
SALLE DE JEUX

SOMMET DU DONJON

PORTE DE LA TOUR CARRE

ASCENSEUR

FACE AU GARDE



DRAGON EN COLERE

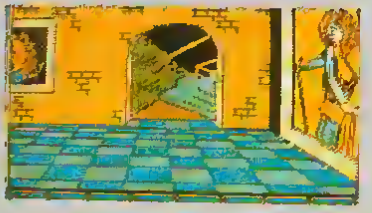
IGERIE
ALE

CORRIDOR DU REZ-DE-CHAUSSEE

CUISINE

GE
LLIERS

GALERIE DES PORTRAITS



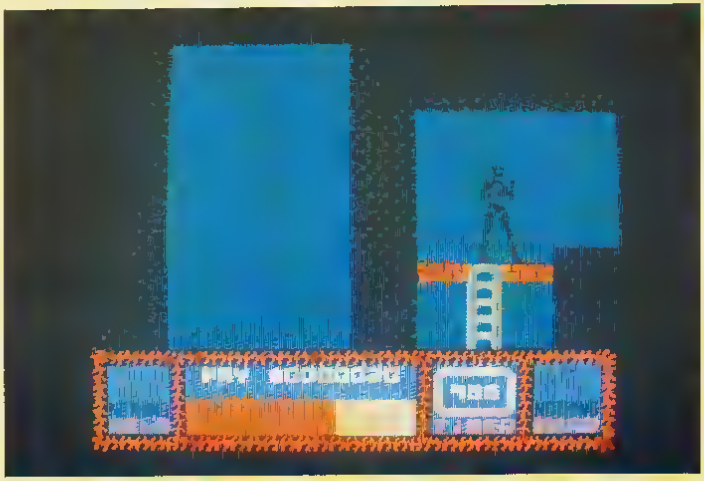
*Voici les principaux éléments de solution que vous devez appliquer dans les pièces respectives indiquées (dans l'ordre chronologique) :*

*Crypte : prendre torche (2 fois)*
*Damnés du royaume : donner torche*
*Poste du garde : donner vin*
*Sous le pont : embrasser grenouille*
*Cabane du guide : lire pancarte*
*Etage des celliers : lire pancarte*
*Geôle du Fou : parler fou*
*Boulangerie royale : prendre farine*
*Etage des celliers : prendre extincteur*
*Dragon en colère : éteindre feu, prendre œufs*
*Galerie des portraits : appuyez nez*
*Corridor : entrer 2*
*Salon : décrocher*
*Le bord du Noirbrud : tirer corde*
*Réservoir d'eau : parler crocodile*
*Porte secrète des archers : brûler porte*
*Chambre des archers : fouiller, prendre bourse, prendre parchemin*
*Boutique du guide : acheter carte, regarder carte, lire carte*
*Corridor du rez-de-chaussée : entrer 3*

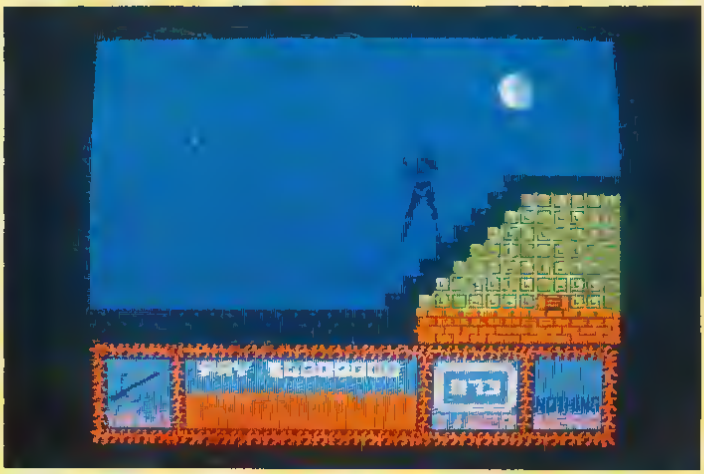
# SABOTEUR II

***DURELL/UBI SOFT***
*Arcade/Aventure*

Cet épisode est sous-titré : la revange de l'ange. Car cette fois, point de malabar aux muscles développés, il s'agit d'une jeune femme entraînée aux arts martiaux.



Toute vêtue de noir, elle glisse à bord de son delta plane un ciel bleu nuit en toile de fond. Hop ! d'un bon souple, elle se retrouve sur le toit d'un immeuble. Elle prend quelques secondes de repos et se remémore sa mission : les couloirs du bâtiment renferment une bande perforée servant au déclenchement d'une batterie de missiles. Une fois le missile parti, il faut trouver une moto et s'échapper. Rien de bien compliqué en somme. Evidemment le tout est chronométré et vos adversaires pullulent : des gardes armés ou non (couteau et même lance-flammes), des chiens, des gros chats (appelés aussi pumas) et une pincée de robots télécommandés. Mais, il est temps de laisser place à l'action : la belle aventurière s'élance du toit vers une plate-forme. Mais, attention une chute de plusieurs étages ne pardonne pas : votre niveau d'énergie en subira les conséquences.
La plupart des objets dont les morceaux de bandes perforées, se trouvent dans des caisses, il vous faudra les ramasser en appuyant sur "Fire". Lorsque tous les morceaux seront rassemblés il sera alors possible de corriger le tir des missiles. Ensuite, il est préférable de se sauver le plus vite possible si l'on veut échapper à l'explosion, c'est à ce moment qu'intervient la moto. Encore faut-il la trouver ! Votre salaire s'affiche en dollars et fluctue en fonction de vos actions : attaque de garde ou réussite de la mission.
La sœur de Ninja (le héros de Saboteur) est très efficace, malgré sa petite taille. N'oubliez pas que c'est vous qui la dirigez. Vous serez tenu pour responsable des échecs éventuels !
Du côté des graphismes pas de surprises, on retrouve les dessins du premier épisode. La musique, tonitruante, peut être supprimée (ouf !). Je file prendre mon delta plane. Je viens de mourir carbonisé par un lance-flammes.



T H E M E

# SPECIAL JEUX DE SOCIETE

**Ce mois-ci, je peux vous assurer d'une chose : vous allez vous mettre à table ! Car nous avons les moyens de vous faire... jouer.**
**En effet, vous êtes vraimeot extraordinaires dans le maniement du joystick, mais nous avons pensé qu'il pourrait vous être agréable de trouver sur vos écrans des jeux faisant appel à la réflexion, d'une part, et présentant l'adaptation de grands jeux de société tels Mooopoly, Trivial Pursuit ou jeu d'Echecs, d'autre part.**
**Alors, je vous souhaite de passer de bons moments de "casse-méninges" et je peux vous annoncer que vous trouverez prochainement dans ces pages un dossier "Jeux de rôle et d'aventure" qui est très demandé...**

## TENSIONS

***ERE INFORMATIQUE***
*Réflexion*

Il est 21h lorque je me presente a l'adresse qui m'a ete indiquee Je me sens dans des conditions psychologiques extraordinaires ! Il faut bien dire que j'ai passé toute la journee a me conditionner Oui, conditionner ! Le mot me paraît fort approprié pour pouvoir faire une partie de poker dans de bonnes dispositions.

Le silence qui regne dans la pièce rend l'atmosphere pesante Mes trois adversaires sont déja la deux hommes et une femme. Et, soudain, c'est le grand vide, le doute, la certitude que ce n'est pas une bonne sortee pour moi ..
Malgré tout, le jeu commence : je veux suivre avec un simple petit carre de valets.. Quelle erreur ! La vitesse avec laquelle je perds mon argent me fait dire une fois de plus que je ferais mieux de jouer avec des haricots Ou mieux, ne pas jouer du tout ! Seulement voilà, folie des cartes, quand tu nous tiens !

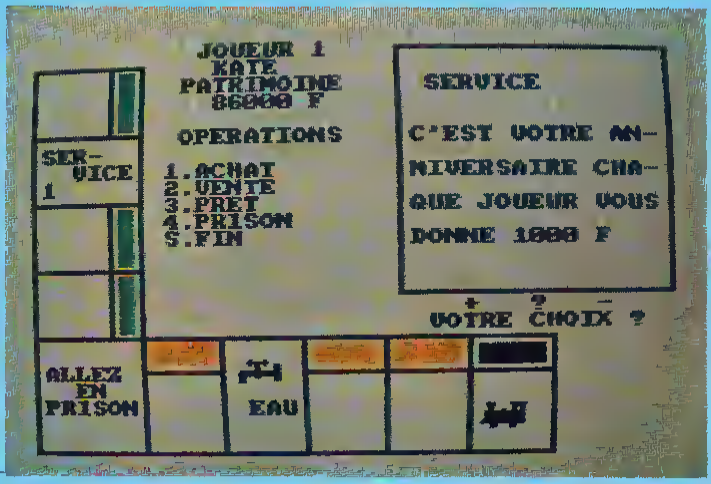
Cette superbe realisation d'Ere Informatique nous presente deux niveaux de jeux respectivement pour les débutants et les adeptes rompus a toutes les techniques du poker. Les graphismes sont vraiment tres soignes , de plus, le deroulement du jeu est lié à une charmante personne qui fait , suivant votre gain, un strip
Si vous êtes un mordu du poker, vous passerez de longues heures en compagnie de Tensions qui possede, a l'origine, six joueurs différents, chacun ayant sa propre stratégie De quoi vous faire transpirer d'angoisse !

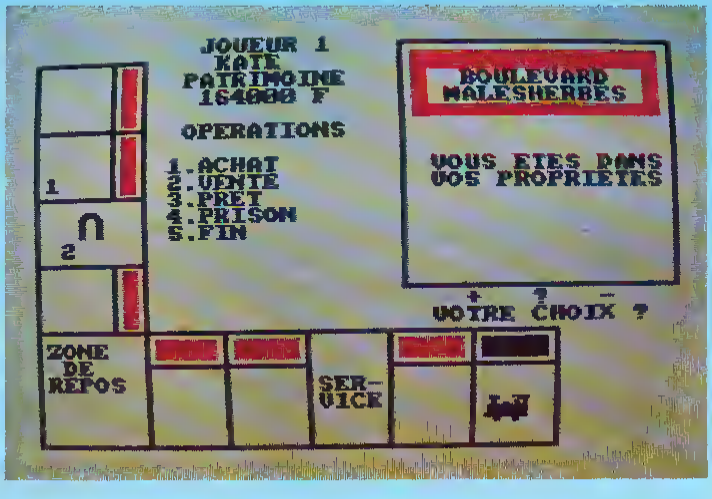
# MONOPOLIC

***FREE GAME BLOT***
*Réflexion*

En attendant d'avoir les possibilites de spéculer à la Bourse (je ne parle pas d'âge car certains d'entre vous le font tres bien alors qu'ils n'ont qu'une douzaine d'années ! .), je vous propose un entraînement à l'acquisition d'un monopole grâce à ce logiciel qui est une adaptation fidèle du Monopoly.

Première condition à remplir : être de 2 à 4 joueurs ; seconde condition · avoir de la chance aux dés... Au départ, vous disposez d'un capital de 200000 F ; à vous de le dépenser à bon escient, afin d'obtenir une fructification maximale. Les dés vous servent à déterminer le nombre de déplacements que vous faites sur le tableau divise en cases . A ce moment-la, plusieurs possibilités s'offrent à vous : ou vous "tombez" sur un terrain à vendre et vous saisissez d'emblée l'occasion ou vous êtes moins chanceux et vous vous retrouvez sur un terrain appartenant à l'un de vos adversaires et vous devez alors paver un loyer (un droit de passage, en quelque sorte ... mais, attention, il est nettement plus éleve me de la Paix que rue Lecourbe, standing oblige !) Seulement, le parcours (du combattant !) ne se compose pas uniquement de terrains, il y a également des gares à acquérir, la CGE, l'EDF. . sans compter les cases chances ou caisse de communauté où toutes les surprises sont envisageables ! . Et je ne vous parle pas du fatidique "Allez en prison, tout droit en prison, ne passez pas par la case Départ et ne recevez pas 20000 F..."



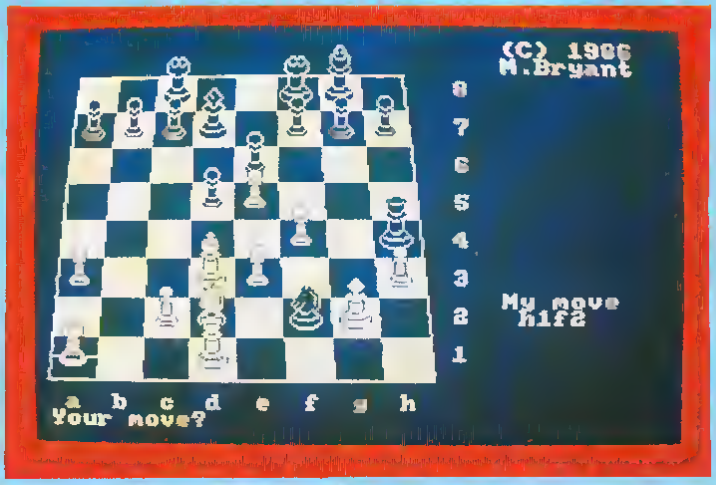




Une fois que tous les terrains sont répartis entre les différents joueurs, vous avez la possibilte de construire des maisons (et quand vous avez beaucoup de maisons .. des hôtels) Non seulement vous investissez dans quelque chose de solide (la pierre . ), mais en plus vous vous remplissez les poches à chaque fois qu'un adversaire passe dans vos terres !. . Je vois déjà des dollars qui brillent dans vos yeux (cupidité, quand tu nous tiens !) .. Sachez bien une chose · la chute est quelquefois nettement plus vertigineuse que l'ascension vers les sommets et la gloire . En effet, la faillite vous guette à chaque instant et, bien que vous puissiez emprunter jusqu'à 50000 F, je ne vous conseille pas de vous retrouver dans cette situation.

Le jeu de commerce et d'adresse est captivant pour quiconque veut faire autre chose qu'avancer des pions sur des cases. L'écran nous presente seulement dix cases à la fois, ce qui nous empêche d'avoir une vision globale du jeu Par ailleurs, le graphisme est clair, trop clair peut-être car le nom des rues n'est pas indiqué sur les différentes cases, par exemple. Malgré tout, vous passerez de bons moments devant votre écran avec l'espoir de devenir le King .. de la spéculation !

# COLOSSUS CHESS 4

**CDS SOFTWARE**
*Réflexion*




Par une de ces journées où il ne fait pas bon mettre le nez dehors (il y en a encore a cette époque de l'annee, malheureusement ! ..), je vous conseille fortement de faire une partie de casse-méninges grâce à ce logiciel de jeu d'échecs.
Ce serait beaucoup trop long d'expliquer le deplacement des six catégories de pièces , nous considerons donc ces notions acquises et nous vous rappelons simplement que le but du jeu est de "mettre" échec et mat le roi de l'adversaire tout en protegeant son propre seigneur et maître des attaques et fourberies de toutes sortes pouvant venir du camp d'en face .
Après avoir fait des ouvertures savantes, je m'empresse de protéger mon roi en faisant l'échange bien connu, et autorisé, entre la tour et lui (question à 100 F : comment s'appelle ce coup de maître ?). Helas ! Ma vigilance, bien qu'extrême, n'a pas remarque que l'adversaire a place sournoisement ses pions de telle sorte que ma reine va être capturee pieds et poings lies, sans aucune chance de salut ! - Et pouvez-vous me dire ce que devient un roi sans sa reine ? Il est condamné, à plus ou moins longue échéance, à declarer forfait, a moins qu'un brave petit pion ne reussisse à traverser l'échiquier et à se rematerialiser ainsi en reine victorieuse !

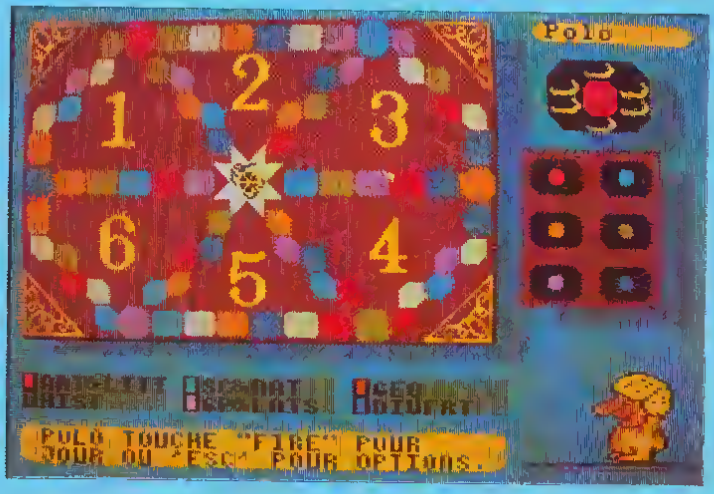
Avec Colossus Chess, vous avez une superbe possibilite de vous concentrer d'autant plus que vous êtes confronte a un adversaire d'une implacable logique. De plus, chose non négligeable, vous avez un graphisme agreable avec bon effet de perspective.
Enfin, vous avez un grand nombre d'options toutes aussi intéressantes les unes que les autres. Je ne vous en citerai que deux : d'une part, lorsque vous êtes à la fin d'une partie, épuisé mais fier de vous-même, vous avez la possibilite de faire defiler sous vos yeux toute la partie qui vient de se derouler ; d'autre part, vous pouvez effacer de l'échiquier tous les pions de votre adversaire ; alors, seules les positions qu'il prendra apparaîtront à l'ecran (ex : e8 e7). Voila une maniere de jouer qui est difficile, mais il est possible de faire encore mieux ! .. En effet, vous pouvez effacer également vos propres pions de l'échiquier (dur, dur !). Une question m'effleure soudain : pouvez-vous le faire sans les mains ?

# TRIVIAL PURSUIT

***GENIUS EDITION/UBI SOFT***

"Combien de dents possede une fourchette ?" "Est-ce que les petits-pois peuvent flotter par gros temps ?" Ces questions, et quelques autres plus sérieuses, vous seront posees dans le cadre du jeu Trivial Pursuit. Comme il est evident que tout le monde connaît les regles du best-seller des jeux de société, j'arrête ici mon article. Comment ? il existe encore des personnes qui n'ont jamais tâté de la Poursuite même triviale. Puisque vous insistez, voici un aperçu du jeu en version informatique.

Le nombre de joueurs est en theorie limite a six, mais on peut jouer en equipes de deux ou trois. Le plateau de jeu presente une succession de cases colorees. Chaque couleur correspond a une categorie : Art et Litterature, Histoire, Sciences et Nature, Sports et Loisirs, Geographie et Divertissements. Les joueurs disposent chacun d'un pion un peu spécial, surnomme le "camembert" en egard à sa forme. Le deplacement du pion sur les cases se fait par un lancer de fléchettes. Un petit bonhomme "T P " se charge de l'envoi des l'appui sur la touche "Fire", la flechette tombe alors sur l'un des numeros et determine ainsi l'avance du "camembert". La forme de la piste est assez proche d'une roue de charrette a six rayons. Au départ, tous les joueurs sont au centre. Apres avoir lancé une flechette, si un des protagonistes tombe sur une case colorée, une question lui est posee. S'il peut y répondre correctement, il rejoue. Il y a aussi des cases spéciales : celles situees aux extremites des rayons, elles permettent de "remplir le camembert" grâce à une bonne reponse. Puisqu'il existe six cases comme celles-ci, correspondant aux six categories, vous avez compris que le but du jeu est d'obtenir un "camembert" contenant les morceaux colores des six "genres". Lorsque le "camembert" est plein, il faut revenir au centre du plateau. La, les autres joueurs choisiront une question. Si vous repondez comme il faut, vous êtes le vainqueur de la partie.

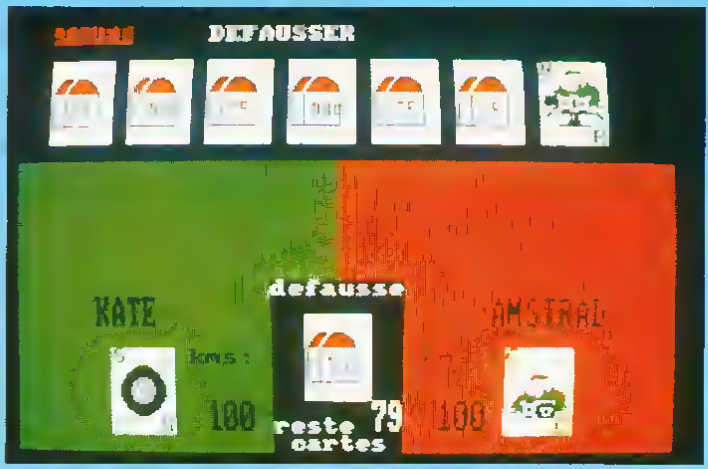



La partie informatique offre quelques options supplementaires qui, loin d'être des gadgets, donnent un certain piment au jeu d'origine. Des questions musicales et graphiques apparaissent grace a la magie de l'informatique. Le petit personnage "T P " est charge d'animer la partie : c'est lui qui pose les questions, qui met en marche le projecteur ou la chaîne hi-fi, sur fond de bibliotheque amenagee. Le temps imparti pour chaque reponse peut etre limite. Les joueurs peuvent prendre des pauses definitives ou provisoires avec la possibilite de remettre le jeu en cours. Le jeu original etait deja passionnant, il devient indispensable des lors que l'on commence a y jouer.

# 1000 BORNES

***FREE GAME BLOT***
*Stratégie*

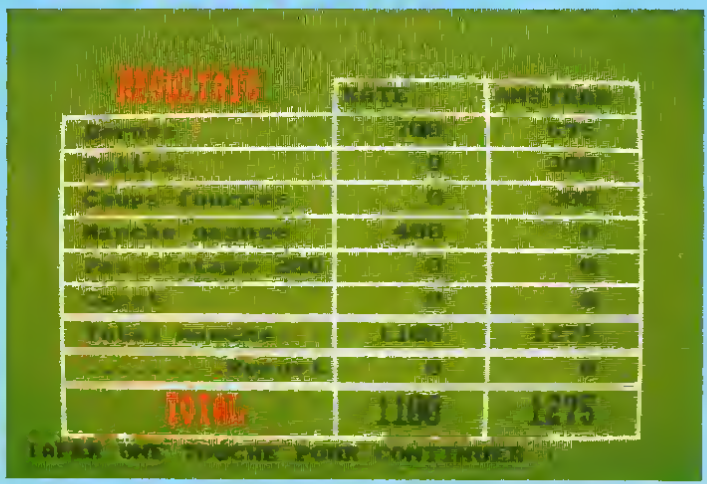
Vous qui adorez jouer aux 1000 bornes, je suppose que vous avez bien souvent rencontré le problème suivant : il n'y a personne qui veuille bien faire une partie et c'est la catastrophe !
Grâce à votre cher Amstrad, tous vos problèmes vont s'envoler car il est toujours disponible pour être votre partenaire.
Voici comment les choses se présentent :

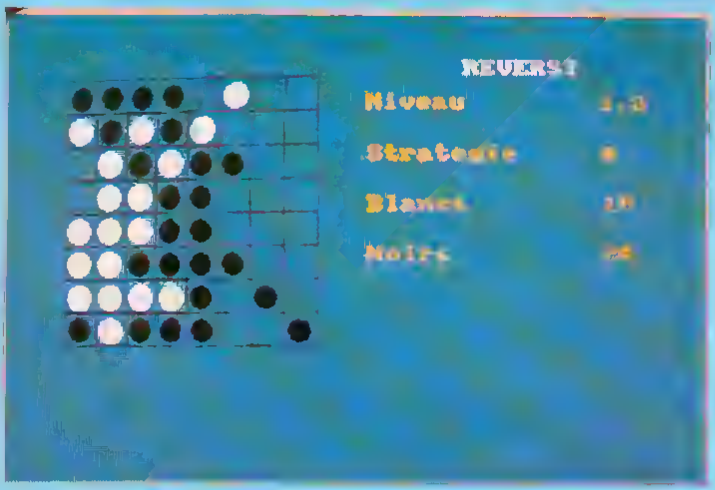



Pour ce jeu, l'écran se présente très simplement : une ligne en haut vous est réservée pour sélectionner l'action que vous allez effectuer ; juste en-dessous, sont affichées les six cartes de votre jeu plus celle que vous tirez toujours avant de jouer. Quant au reste de l'écran, il fait apparaître les noms des deux joueurs avec leur nombre respectif de kilomètres parcourus, ainsi qu'une pile permettant de voir si vous êtes stoppé, attaqué ou si vous pouvez rouler. Le sabot servant à la defausse se trouve au milieu et, de plus, il est indiqué le nombre de cartes restant dans la pioche

Les amateurs de 1000 bornes seront satisfaits avec cette version sur micro-ordinateur ; bien sûr, la présentation de l'avancement du jeu de chaque joueur est un peu "simple", mais il faut quand même reconnaître le bon graphisme de chaque carte du jeu.

chaque joueur a six cartes dans les "mains" ; ces cartes peuvent représenter un certain nombre de kilomètres (de 25 à 200), des attaques (accident, crevaison, panne d'essence.. ), des parades (réparations, roue de secours, essence) et des "bottes" (véhicule prioritaire, citerne d'essence . ). Le jeu se déroule en autant de manches qu'il le faut pour atteindre le premier 5000 ponts. Une manche est réussie si vous réussissez à afficher 700 km, mais, attention, ne croyez surtout pas que ça roule tout seul car votre adversaire est là pour vous mettre des bâtons dans les roues !... Mais si vous possédez des "bottes", alors vous avez plus d'un tour dans votre sac car si, par hasard, il ose vous mettre une crevaison . et toc un increvable ; un accident.. et hop un as du volant. C'est ce qui s'appelle des coups-fourrés car, non seulement vous ne pourrez plus jamais avoir un accident avec un as du volant, mais, en plus, ce "coup-là" vous rapporte beaucoup de points.






# REFLEXION

**COBRA-SOFT**
*Réflexion*

### AM-STRAM-DAMES

Décrivons ce que nous avons sous les yeux : un damier de cent cases, vingt pions noirs et vingt pions blancs... Si vous me dites que tous les éléments sont réunis pour faire une partie de dames, vous avez gagné le droit de revenir en deuxième semaine !...
Dès le départ, chacun étant sur ses positions, un pion blanc s'avance le premier pour respecter la devise : "Honneur aux blancs !" Il sera bientôt suivi par ses compagnons, chacun d'eux ayant la prétention de traverser le damier en prenant les adversaires suivant les règles établies. Une fois arrivé à destination, chaque pion aura le droit de doubler de hauteur afin d'être nommé "dame" et d'obtenir ainsi de grands pouvoirs. Pour progresser dans de bonnes conditions, la règle d'or à observer est la suivante : chercher le plus possible à rester sur les bords du damier afin de se protéger au maximum.

La réalisation de ce logiciel est réussie, le déplacement des pièces est facile. Par ailleurs, il y a suffisamment de niveaux de difficultés (7 exactement) pour donner envie de jouer aussi bien au débutant qu'à l'expert...
Enfin, il faut noter qu'il existe des options qui sont très intéressantes : d'une part, vous avez la possibilité, avec l'option "Changement du damier", de choisir une position initiale afin d'étudier un coup particulier ou de faire résoudre un problème ; d'autre part, vous pouvez revenir en arrière lors d'une partie et ce jusqu'à 20 fois !
Pour terminer, je vous rappellerai que l'ordinateur respecte une règle que nous aimerions parfois ne pas connaître : "SOUFFLER N'EST PAS JOUER !"

### REVERSI

Des pions noirs et blancs, un damier 8×8. Qu'est-ce que c'est ? Un jeu d'Othello (ou Reversi), bien sûr.
Au centre du damier, se trouvent 4 pions, 2 blancs et 2 noirs. Un des joueurs choisit les noirs, l'autre est obligé de prendre les blancs. A partir de là, une lutte titanesque va s'engager entre vous et le cerveau électronique de l'ordinateur. Les noirs commencent et posent un pion de manière à entourer une pièce adverse avec au moins deux pions. Le pion blanc devient alors noir. Les joueurs sont tenus de prendre à chaque coup. Si cela n'est pas possible, ils "passent" (surtout en fin de partie).
Le but est de posséder le plus de pions de sa couleur lorsque la partie s'arrête, c'est-à-dire lorsque le "damier" est plein.
Le Reversi possède des règles simples, assimilables en quelques minutes. En revanche, les bons réflexes de jeu sont plus longs à acquérir. Cobra-Soft nous propose là une version claire de ce jeu de réflexion. Il y a même une option Anglais-Français pas vraiment indispensable. Par les autres choix, on trouve : la profondeur de recherche qui varie de 1 à 8 avec, bien sûr, augmentation proportionnelle du temps de réflexion. La profondeur en fin de partie permet à l'ordinateur d'assommer littéralement un adversaire trop confiant (de 8 à 12). Deux styles de stratégie A et B complètent les options se rapportant au jeu de l'ordinateur. Le volume du son est paramétrable de 0 à 7. A chaque tour de jeu, votre pièce clignote, les flèches ← et → permettent de vous montrer toutes les cases que peut occuper votre pion. Un appui sur "ENTER" et c'est à l'ordinateur de jouer.
Si vous êtes débutant, ne vous inquiétez pas si vous êtes battu assez souvent même au niveau 1 car Reversi est assez coriace.

# PROHIBITION

***INFOGRAMES***
*Arcade*

A cette heure avancée de la nuit, il n'est absolument plus possible de distinguer correctement les objets se trouvant dans la cave car il y a beaucoup trop de fumée . de cigares bien sûr ! D'ailleurs, la seule lumiere, eclairant faiblement l'environnement, se trouve au-dessus de la table ronde ou quatre personnages sont assis, cartes dans les mains, œillet à la boutonniere et chapeau mou sur la tête.. Cette partie de poker n'arrive pas à se terminer dans de bonnes conditions pour vous, malgre le whisky coulant a flot ..

Soudain, la porte de la cave s'ouvre violemment et, avant que quiconque ait pu esquisser un seul geste, la police fait son entree ! On peut dire que ce n'est vraiment pas votre jour de chance car, en cette sombre période de l'histoire des Etats-Unis ou la prohibition regne, vous risquez de passer un sale quart-d'heure . D'autant plus que, visiblement, les policiers ne s'intéressent qu'à vous.

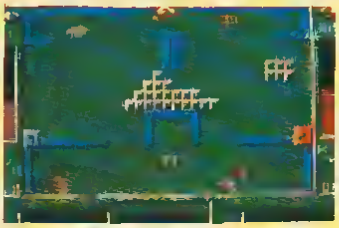
C'est alors que vous apprenez avec stupéfaction qu'ils sont à la recherche d'un mercenaire de votre trempe afin de faire face à la criminalite qui regne dans les basquartiers new-yorkais et que la police n'arrive pas à resorber ! Vous voici donc volontaire d'office pour eliminer tous les tueurs à gage mais, attention, certains prennent des otages et il ne faut surtout pas que vous fassiez des victimes innocentes..

Vous vous retrouvez dans la rue et devez localiser avec un viseur la fenêtre ou se trouve un tueur à un moment precis (Attention ! Il y a un compte à rebours pour l'éliminer avant qu'il ne le fasse). Et lorsque vous êtes parvenu avec succes au bout du parcours, vous repartez pour un deuxieme tour mais plus rapide ! Et ainsi de suite

Avec ce logiciel, je sens que vous allez craquer !.. En effet, vous avez entre les mains un graphisme superbe, une musique geniale qui vous transporte dans l'ambiance qui va bien et c'est un veritable jeu d'arcade ou vous devez faire preuve de rapidite et de nerfs solides Un seul inconvenient... et il est de taille ! CE JEU N'EST DISPONIBLE QUE SUR CPC 6128...

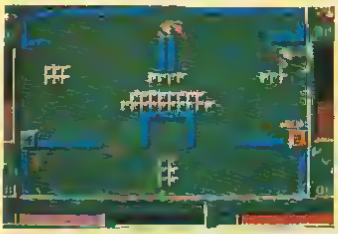
# K.Y.A.

**LORICIELS**
*Arcade*



"Keep Yourself Alive" ... Voici la seule et unique devise que vous devez avoir à l'esprit tout au long de ce jeu bizarre autant qu'étrange.

Vous pénétrez dans la cité des VB masters, monde inquiétant constitué de caves ayant des murs aux propriétés déroutantes : certains sont voraces car, par simple contact, vous êtes déchargé de toutes vos munitions ; d'autres sont sans merci puisqu'ils vous détruisent purement et simplement...



Rassurez-vous, il existe malgré tout une bonne race de mur qui vous recharge mais il faudra faire attention à l'endroit où vous utilisez vos munitions car la dernière catégorie de mur possède un effet de ricochet et vous aurez alors un parfait exemple d'autodestruction !...

Vous avez déjà pu constater que le cadre dans lequel vous évoluez n'est pas des plus réjouissants... Mais ce n'est pas tout ! .. Car ces caves sont peuplées d'ennemis, beaucoup d'ennemis. Le plus simple est de vous donner la liste complète de vos adversaires : V.B. 464, V.B. 664, V.B. 6128, V.B. 8256 et V.B. 8512 (Je suis sûre que leurs numéros matricules ne sont pas sans vous rappeler quelque chose...). Parmi tous ces destructeurs, un seul vous sera malgré tout utile : c'est le V.B. 6128 car il est un téléporteur.

Le logiciel se résume à une série d'affrontements perpétuels réclamant de votre part une grande vivacité d'esprit et énormément de réflexes. D'un graphisme agréable, il a la possibilité de se jouer seul ou à plusieurs. Enfin, il faut noter la pointe d'originalité suivante : vous pouvez construire vos propres caves en introduisant vos propres pièges ce qui risque fort d'ajouter du piquant dans le cas où vous êtes plusieurs joueurs !...

# BALLBLAZER

**ACTIVISION**
*Arcade/Simulation*

Nous sommes en 3097 dans une connection spatiale sans gravité que constitue le système binaire des astres Kalaxon et Kalamar. Les années et les siècles ont beau passer, l'attrait que peut exercer un terrain, une balle et deux poteaux à un humain ou un droïde est toujours intact.

Cette fois, il s'agit de la finale du Championnat Interstellaire de Ballblazer. Ce sport est issu des racines profondes d'une ancienne guerre spatiale pour devenir le roi de tous les jeux. Ce qui est cruel avec ce sport, c'est que de longues années d'entraînement pour réaliser ce rêve peuvent s'avérer complètement nulles et ce, en l'espace de 3 mn (Vous imaginez l'angoisse !). A noter que le tournoi de Ballblazer est le plus grand du temps et de l'espace qui existe et, en plus, il vous permet d'obtenir le titre suprême de "Masterblazer". (C'est tout simplement la gloire ! ..).

Le principe du jeu est très simple : vous devez d'abord capturer la balle et ensuite l'emmener au fond du terrain pour marquer un "but" entre les deux poteaux. Vous avez 3 mn pour être vainqueur (croyez-moi, ce n'est pas si long que cela...). L'écran est divisé en deux parties montrant ainsi à chaque joueur sa propre vision du jeu.

Ce logiciel a l'avantage de présenter un jeu simple et très rapide. A noter que les poteaux de but sont mobiles. Par contre, on peut opposer à une bonne animation une qualité graphique moyenne.

# CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Aujourd'hui, ça va faire du bruit ! Entendez par là que l'on va s'occuper des fonctions sonores de l'AMSTRAD CPC, disons plutôt que l'on va s'amuser avec, sans plus. En effet, si l'on veut faire un petit chef-d'oeuvre musical, du genre GHOSTS BUSTERS ou BACTRON en stéréo et en accompagnement polyphonique, ce n'est pas à la portée de tout le monde ! C'est pour les grands génies et ce n'est pas mon cas... Vous avez déjà dû vous en apercevoir (mais si, mais si...) On restera donc dans les choses simples ! l'essentiel étant que nos voisins entendent autre chose que l'éternel BIP du CHR$(7).

## BRUIT DU MUSIQUE ?

Si on ne sait que vaguement taper sur un tambour et que l'on nous demande de jouer telle mélodie sur un violon, il faudrait des mois ou des années pour y parvenir. En revanche, si avec ce violon, on nous demande d'en tirer des BRUITS...«surprenants», alors là ! On fera quelque chose, et facilement. Et bien, avec un micro-ordinateur, il se passe exactement l'inverse : reproduire un air de musique d'audition supportable c'est facile, mais d'en faire sortir des bruits (autres que des CLOC ou des GRRR), ça c'est très difficile et surtout très long à mettre au point. Un bruit de moteur de bateau, c'est facile, mais je ne suis toujours pas parvenu à reproduire le bruit d'un choc sur une casserole ..

Etant aussi fainéant que vous (voire plus), on ira vers la facilité, la musique, mais en final je vous livrerai en pâture quelques bruits qui vous rappeleront certains jeux d'arcade.

La musique c'est une suite, une superposition de sons purs, un bruit c'est un mélange incohérent de sons complexes. Voilà pourquoi il est si difficile de les reproduire par synthèse.

## QU'EST-CE QUE LE SON ?

Un son se différencie d'un autre par des caractères physiques, à savoir :

— La "hauteur", c'est la note plus ou moins aigue. On parle aussi de "fréquence" (élevée = son aigu), ou à l'inverse de "période" (période courte = aigu).

— Le "volume", la puissance. On parle aussi d'amplitude.

— L'enveloppe : c'est la variation du volume dans le temps. Exemple, frappez une touche de piano : le son démarre très fort puis va en diminuant. Sur un harmonium, c'est le contraire, le départ de la note est "poussif" et l'arrêt est assez net. L'enveloppe d'un instrument à cordes est très différente de celle d'un instrument à vent.

— Le timbre, la tonalité : prenons la "tonalité" d'attente du téléphone ; c'est un LA très pur (440 Hertz = 440 vibrations par seconde), si pur qu'il en est insipide. Et maintenant ce même LA sur un violon, le son est alors "riche". Pourquoi ? Parce qu'il est impur ! Il y a en majeure partie de ce 440 Hertz, mais aussi un peu de 440x3 et de 440x5. La "fréquence fondamentale" est donc "souillée" par des "harmoniques" 3 et 5. C'est ce mélange d'harmoniques qui donne du goût, qui sert ainsi à identifier, à personnaliser l'instrument.

— L'enveloppe de tonalité : ces harmoniques ont elles aussi une "enveloppe", différente de celle de la note fondamentale. C'est cela qui donne ces légers "tremolos".

Et c'est tout cela mélangé qui permet à notre oreille de reconnaître un clavecin d'un saxophone.

Un «synthétiseur» à vingt mille francs a une multitude de réglages pour reconstituer ces sons par synthèses électroniques. Notre petit AMSTRAD n'en a pas toutes les possibilités, bien sûr. Mais il permet quand même de produire quelque chose d'agréable à entendre.

## LA COMMANDL SOUND

Prononcez «SAOND'» Ça veut dire son en anglais, je ne vous l'apprendrai pas, c'est la commande BASIC la plus importante en ce domaine, c'est le «PRINT sonore»

Le premier nombre-paramètre qui le suit s'appelle le canal, généralement 1, cela signifie plutôt "musicien n° 1". Le deuxième paramètre, c'est la "période" du son : plus il est petit, plus le son est aigu. L'unité de période est complètement bastardo-Amstrad. Ne vous faites pas piéger, quand le paramètre période augmente, la note est plus basse (ou grave)

Le troisième paramètre, c'est la durée de la note en centièmes de secondes. Voulez-vous le LA ? Essayez

SOUND 1,284,400

La durée est de quatre secondes (le 400). Remplacez 284 par 568, qui est égal à 284x2 : c'est encore un LA, mais à l'octave du dessous. Et maintenant par 142 (= 284/2) ; c'est aussi un LA, mais de l'octave au-dessus (plus aigu). Oh ! à propos, on dit UNE octave.

Ces trois paramètres sont obligatoires, les suivants sont facultatifs.

— Le quatrième, c'est le volume depuis zéro (silence) jusqu'à 15. Si on ne met rien c'est 12 par défaut.

A présent, jouons trois notes en MEME TEMPS. Il suffit de 3 SOUND sur les canaux 1,2 et 4. Essayez

```
10 SOUND 1,568,500,15 : 'fondamentale
20 SOUND 2,189,300,14 . 'Harmonique 3
30 SOUND 4,113,300,13 : 'Harmonique 5
```

Pendant les trois premières secondes c'est notre LA, mais accommodé avec ses harmoniques 3 et 5 (568/3 = 189 ; 568/5 = 113), à des volumes moindres. Les deux dernières secondes, c'est le LA chimiquement pur. Lequel préférez-vous ? ..

AVIS ! Ne vous servez pas des canaux autres que 1, 2 et 4. Les canaux 3, 5, 6 et

7 ont des actions ultra super complexes, a laisser aux spécialistes. Les utiliser serait souvent suicidaire, du «gaflophone», a faire hurler votre chat...

Il y a encore trois autres parametres optionnels, le numéro d'enveloppe ENV, le numéro d'enveloppe de ton ENT (des numeros arbitraires definis par le programmeur) et enfin l'indice de bruit. Ce dernier est franchement minable comme effet. Peu de programmeurs l'utilisent en musique. Revenons à des choses plus simples et moins barbares. Voici mon petit cadeau du mois (listing 1).

### UN SEQUENCEUR MUSICAL

Un "sequenceur" vous invite a entrer une suite de notes au clavier, DO, SOL, FA, MI, RE... et, à votre signal, il interprète votre composition. Sympa non ? Notre séquenceur est tres simple, pas de dieses ni de bemols, pas de croches, de double croches, de blanches ou de rondes ; rien que des noires (toi y-en pas être raciste ??). Mode d'emploi : tapez la note en lettres, ENTER, note suivante, ENTER... et pour finir la lettre Q et ENTER. Vous savourez alors votre oeuvre inedite. Pour la réécouter, lettre R, ENTER. Pour un autre air, lettre A, ENTER. C'est tout.

Comment ça marche ?
— Ligne 50, en DATA se trouvent les "périodes AMSTRAD" des notes DO à SI que l'on met en tableau DIM P(7) par READ ligne 60.
— Ligne 100 un INPUT de la note N$.
— Ligne 150 un INSTR determine à quel emplacement se trouve N$ dans la chaîne GAM$ de la ligne 20. Grâce à l'astérisque de GAM$, il suffit de diviser cette place par deux pour avoir le numéro de la note (pas mal l'astuce, hein ?). Ainsi que vous tapiez SDL ou 50 c'est pareil. Connaissant le numéro de la note, le tableau P(7) nous renvoie la periode PER (ligne 160). On peut jouer cette note (ligne 180), mais cette periode est placée dans le tableau DIM AIR (100), qui le recueille dans l'ordre (ligne 170).
Tout jouer sur une seule octave, ça fait école maternelle, alors il vous suffit de faire suivre votre note par le numéro d'octave, sans espace. Exemples, RE2, SOL3, FA2 .. Une note sans chiffre est prise comme octave 1 (LA1 = LA). Ne dépassez pas 7 ! A partir de 8, le CPC ne répondra plus, et l'octave 7 est proche des ultrasons (très pénible).
Votre octave est lue ligne 120, mais le facteur FACT, qui divisera la période de base, est savamment calculé ligne 130.
Apres un nombre de notes égal à 5, vous tapez "Q", c'est alors le saut en ligne 200 qui va faire exécuter (c'est le cas de le dire...) votre mélodie.
Remarquez alors la ligne 230 : C'est un silence entre chaque note (période quelconque mais volume = 0), afin de les séparer. Nous avons fixé arbitrairement la durée de ce silence au huitième de la durée de chaque note (ligne 40).

### LISTING 1

```
10  ' SEQUENCEUR MUSICAL - M.A. 4/87
20 GAM$="*DOREMIFASOLASI"
30 D=40:' duree d'une note
40 SIL=D/8:  duree du silence
50 DATA 956,851,758,716,638,568,506
60 FOR J=1 TO 7:READ P(J):NEXT
70 DIM AIR(100):S=0:' 100 notes maxi
80 CLS:PRINT "Ecrivez votre melodie note
 par note.":PRINT "Pour un Octave au des
sus, faites suivre la note par 2,3,4,5,6
, ou 7. Exemple FA2"
90 PRINT "En final tapez Q et vous enten
drez l'air"
100 INPUT"NOTE ",N$:N$=UPPER$(N$)
110 IF N$="Q" THEN 200
120 OCTA=VAL(RIGHT$(N$,1)):IF OCTA=0 THE
N OCTA=1:' octave
130 FACTEUR=2^(OCTA-1)
140 N$=LEFT$(N$,2)
150 IF INSTR(GAM$,N$)=0 THEN 100
160 PER=P((INSTR(GAM$,N$))/2):'Periode
170 S=S+1:AIR(S)=PER/FACTEUR
180 N=S:GOSUB 300
190 GOTO 100
200 ' FINAL
210 FOR N=1 TO S
220 GOSUB 300
230 SOUND 1,1000,SIL,0:' Silence de sepa
rtation de notes
240 NEXT
250 INPUT"Re-entendre ou Autre air ? (R/
A)",O$
260 O$=UPPER$(O$)
270 IF INSTR("RA",O$)=0 THEN 250
280 IF O$="R" THEN GOTO 210
290 RUN
300 ' JOUE LA NOTE
310 SOUND 1,AIR(N),D,15
320 RETURN
```

Pour rendre la melodie plus rapide, diminuez la valeur de la durée de note D à la ligne 30.
Et maintenant, on va mettre une "enveloppe RDCK" ! OK ? Alors ajoutez la ligne
15 ENV 1, 4, 1, 2, 8, -1, 2, 8, 1, 2, 4, -1, 2
puis modifiez la fin de la ligne 310

310 SOUND 1, AIR(N), D, 11, 1
Le 1 final signifie "avec enveloppe 1" On a baissé le volume de 15 a 11 afin qu'il puisse être module par l'enveloppe. Vous dire comment j'ai etabli les paramètres de cet ENV 1 vous ferait bailler de sommeil, car ce n'est pas simple. C'était uniquement pour vous faire une demo d'enveloppe.

### LISTING 2

```
10 ' BRUITAGES DIVERS
20 CLS:PRINT"ESPACE pour Depart du Bruit
":PRINT
30 GOSUB 1000
40 PRINT"BONUS de BABASSE"
50 FOR N=1 TO 8
```

```
60 FOR M=200 TO 1 STEP -10
70 SOUND 1,M,1,15
80 NEXT:NEXT
90 GOSUB 1000
100 PRINT"ALERTE !"
110 FOR N=1 TO 30
120 SOUND 1,250,10,15
130 SOUND 1,350,10,15
140 NEXT
150 GOSUB 1000
160 PRINT"MARTEAU"
170 FOR N=1 TO 6
180 FOR V=15 TO 1 STEP -1
190 SOUND 1,0,10,V,0,0,2
200 NEXT:NEXT
210 GOSUB 1000
220 PRINT"ACCELERATION"
230 FOR P=700 TO 1 STEP -1
240 SOUND 1,P,1,15
250 NEXT
260 GOSUB 1000
270 PRINT"DOUBLE EXPLOSION"
280 FOR V=15 TO 0 STEP -1
290 SOUND 1,450,40,V,0,0,25
300 NEXT
310 GOSUB 1000
320 PRINT"QUINZE PAS"
330 FOR N=1 TO 15
340 SOUND 1,0,3,7,0,0,10
350 SOUND 1,100,70,0
360 NEXT
370 GOSUB 1000
380 PRINT"le 99.52.98.11"
390 FOR N=1 TO 8
400 SOUND 1,100,60,15
410 SOUND 1,100,30,0
420 NEXT
430 GOSUB 1000
440 PRINT"COUP de FUSIL"
450 ENV 1,10,-1,8,5,-1,4
460 ENT 1,80,1,1,20,2,1
470 SOUND 1,50,100,15,1,1,22
480 GOSUB 1000
490 PRINT"LASER sur la SOUCOUPE"
500 FOR N=1 TO 20
510 SOUND 1,50,17,15,1,1,10
520 NEXT
900 PRINT:PRINT"-------- FIN du CARNAGE
--------"
910 END
1000 ' ATTENTE
1010 Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND
1020 RETURN
```

Les ENT (enveloppes de tonalite) se determinent par les mêmes calculs (fastidieux) que les ENV. Après les calculs, ce sont les essais, les retouches et encore les retouches. Brel, moitié calculs, moitié pitométrie, le tout multiplié par le facteur chance... Et cette bidouille de ENV + ENT nous amene aux bruits.

### LES BRUITS

Que de patience il faut ! On part d'une "formule intéressante" que l'on modifie ici et là, souvent en aggravant les choses. On veut améliorer ce «doux gazouillis d'oiseaux», on modifie tel parametre, et on a alors un «lavabo qui se vide».

Dans les quelques exemples de bruits qui suivent dans le listing 2, seuls les deux derniers utilisent des ENT et ENV, les autres ne comprennent que des SOUND. Ceci pour vous prouver qu'avec cette seule instruction, on peut faire des choses interessantes.

Peut-être que certains d'entre eux trouveront place dans un de vos programmes, mais je vous invite a vous amuser à modifier certains parametres : parfois, vous ne remarquerez pas de difference, parfois ce sera une nouveauté a conserver, parfois un véritable "bide".

Quelques explications BASIC :

— Une période 0 conduit à une sorte de CLDC, aussi est-il rentable de le developper par un facteur de bruit. Exemples dans les lignes 190 et 290.

— Lorsqu'un SOUND est declenché, le programme continue tout seul, alors que le bruit programmé continue son effet, sans s'occuper de ce que fait la suite du programme. Cela explique l'effet double de la ligne 290.

— Pour le "fusil", on utilise un ENV et un ENT, tous deux numerotés 1 (= numéro tout a fait arbitraire). Ils vont rester en mémoire comme de vulgaires variables. Aussi, pour le bruit "laser", il est inutile de les redefinir. Le SOUND de la ligne 510 signifie : Canal 1 (encore lui), période 50, durée 17, volume 15, ENV 1, ENT 1, bruit dix.

Vous avez reconnu quelques bruitages de la plupart des logiciels de jeux. Vous voyez qu'ils ne sont pas très sorciers, en revanche d'autres, d'aspect anodin, demanderaient une dizaine de lignes et des heures de bidouille...

Remarquez aussi le grand "trou" de la numerotation des lignes, entre 520 et 900. Ça c'est pour vos trouvailles sonores ; ce listing n'est que le début de votre future «bruitotheque».

### CONCLUSION

J'espère avoir decadenassé l'aspect fermé des instructions sons, telles qu'elles sont sinistrement presentées dans le manuel AMSTRAD, du moins pour SOUND qui est de loin la plus importante.

Vous vous attendez peut-être à ce que je vous place l'astuce «il ne faut pas faire l'âne pour avoir du son» ? Ne bien perdu ! Je ne le ferai pas...

A SUIVRE

# FOOTBALLER OF THE YEAR

**GREMLIN GRAPHICS**
*Arcade/Simulation*

Le jour commence juste à se lever lorsque nous pénétrons dans la forêt. Aujourd'hui, il y a un épais brouillard mais ce n'est pas lui qui va nous empêcher de faire nos deux heures quotidiennes de footing.
Depuis que la saison a commencé, le moral de l'équipe a toujours été moyen ; c'est normal car nous n'avons pas que des victoires à notre actif !... Et pourtant, nous ne sommes qu'en 4e division ! Mais je ne désespère pas car j'ai 17 ans, de bonnes jambes et toutes mes dents. Je me suis juré qu'un jour, je serais le footballeur de l'année .. et j'y arriverais coûte que coûte.
A propos de sous, j'ai commencé ma carrière avec 5000 livres en poche et je dois compter sur mon salaire et les "coups de pouce" de la chance pour augmenter ce petit pécule. Pour tout match que je joue, j'ai la possibilité d'acheter des cartons me permettant de tirer en plus des penalties ce qui, normalement, doit permettre à mon équipe d'assurer plus facilement la victoire. Mais attention, plus je suis haut dans la hiérarchie et plus ces cartons sont chers ! . D'où l'intérêt de se faire de la "Money", beaucoup de "Money".
Pour cela, je dispose de cartes que l'on appelle "cartes incidents". Chaque carte coûte 200 livres : c'est pas cher et ça peut rapporter gros !!! Comme, par exemple, un billet gagnant de loterie ou un pourcentage sur un gain mais je peux aussi gagner... les frais de la princesse (si je me marie) ou d'une nouvelle paire de chaussures...
Je peux également acheter des cartes de transfert (il faut bien influencer le destin de temps en temps...) qui me permettront de changer de division mais, attention, cela ne marche pas à tous les coups !
Et si je me débrouille bien, en fin de saison, je serai parmi les six finalistes pour accéder au titre suprême tant souhaité !
Ce logiciel a l'avantage d'être un mélange de stratégie, de hasard et de simulation sportive, ce qui, à mon humble avis, apporte une dimension supplémentaire au simple fait de taper dans un ballon. Il y a de multiples actions mais au niveau du graphisme et de la séance d'arcade, il s'agit uniquement de tirer des penalties (pardon ! des coups de pied au but !) ce qui ne comblera peut-être pas totalement les fanas purs et durs du foot...

# FIVE STAR GAMES

**BEAU-JOLLY**
*Compilation/Jeux d'arcade*

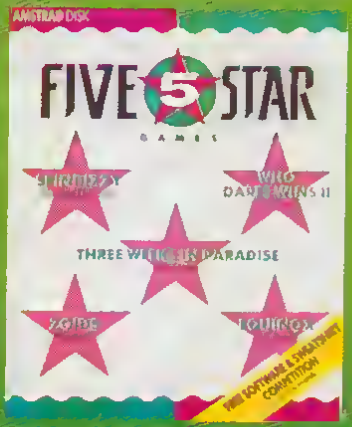
SPINDIZZY (Electric Dreams) :
Un jeu d'arcade dans une nouvelle dimension qui est une très bonne adaptation de Marble Madness. Vous devez tracer la carte de ce monde artificiel suspendu dans l'étrange et la qualité première dont vous devez faire preuve est sans aucun doute l'habileté... (Banc d'essai dans AMSTAR n° 1).

THREE WEEKS IN PARADISE (Mikrogen) :
Que diriez-vous de passer trois semaines de rêve dans un endroit tout simplement paradisiaque ?.. Vous avez gagné (dans un concours) un voyage et vous vous retrouvez... dans une hutte (avec antenne de télé !) au milieu de la jungle. A vous de découvrir si ce milieu vous est hostile ou non.

WHO DARES WINS II (Alligata)
Dans ce jeu d'arcade, vous vous retrouvez en plein conflit face à de nombreux guerriers qu'il vous faut abattre à tout prix si vous voulez survivre. Si, en plus, vous abattez celui qui menace un pauvre civil innocent, vous bénéficiez d'un bonus. Un dernier détail : ne pas oublier de récupérer les caisses de munitions qui vous sont parachutées.

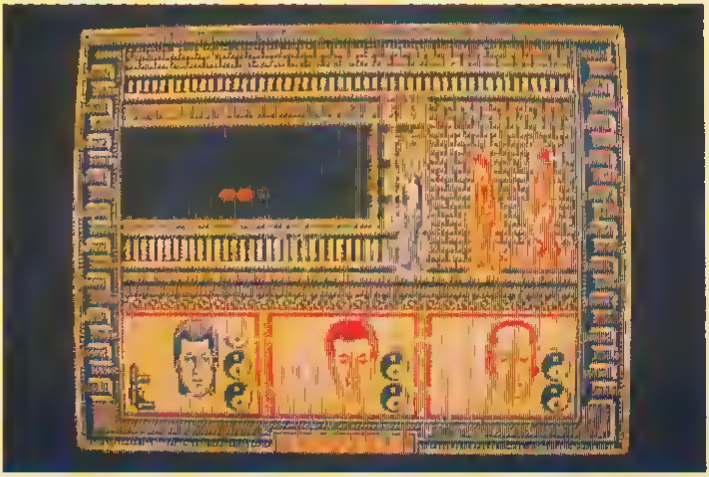
ZOIDS (Martech) :
Vous êtes plongé sans préambule dans un conflit entre les Zoïds bleus et les Zoïds rouges. Votre mission est d'aider la première catégorie en réunissant toutes les pièces détachées du puissant Zoïd Zilla puis, ceci étant fait, vous devez détruire le terrible Redhorn.

EQUINOX (Mikrogen)
Vous êtes dans un complexe à plusieurs niveaux, et dans chacun d'eux se trouve un élément nucléaire instable. Bien sûr, c'est à vous qu'incombe l'obligation de localiser et d'anéantir le danger de chaque niveau. Mais attention, le temps qui vous est imparti est limité... alors DANGER !!!



# LES AVENTURES DE JACK BURTON

**ACTIVISION**
*Arcade/Aventure*



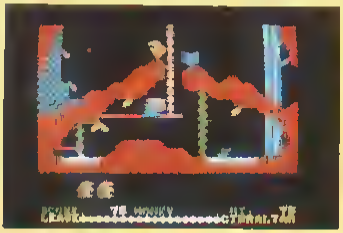
Savez-vous qu'il est particulierement dangereux de se promener, par les temps qui courent, dans les rues de Chinatown a San Francisco ? Principalement si vous êtes une fille aux yeux verts (je suis donc parfaitement immunisee contre ce danger !) En effet, Lo Pan, celebre et infâme mandarin, veut absolument apaiser un demon afin d'obtenir un corps mortel. Mais pour parvenir a ses fins, il doit commencer par epouser une fille aux yeux verts . qu'il n'hesitera pas à sacrifier par la suite. C'est a cet instant précis que notre heros ne va pas tarder à être concerne car sa petite amie, Gracie Law, a les yeux verts. De plus, ô coincidence, la petite amie (Miao Yin) de son meilleur ami (Wang Chi) a également les yeux verts... (Vous me suivez sans probleme ?)
Bien !... Etant donne que deux valent mieux qu'une, Lo Pan ne s'encombre pas de scrupules et il enleve en même temps les deux jeunes filles. Elles sont alors conduites dans son empire, qui se trouve sous les rues de Chinatown, et des lors Jack Burton et Wang Chi ne vont avoir qu'un seul et unique but : les retrouver.

Chacun d'eux a une specialité de combat : Jack Burton est en mesure de se défendre avec ses poings mais il est surtout imbattable avec son "Bushmaster", fusil qu'il trouvera sur son chemin au cours de sa progression , quant à Wang Chi, il est tout simplement expert en arts martiaux et, de plus, il possede une epee. Il faut également compter sur Egg Shen car, bien sûr, "jamais deux sans trois" . Le dernier heros apporte la touche magique car il se deplace sur un nuage volant mystique et il foudroie ses adversaires !...
Dans ce logiciel à trois heros, vous n'en commandez qu'un seul a la fois. Pour parvenir à la salle nuptiale, lieu de rendez-vous pour l'ultime combat, vous devez traverser les rues de Chinatown, visiter les egouts avant de forcer le Q G de Lo Pan. D'une realisation correcte, ce jeu propose un ecran figurant un negatif de film. Chaque heros est a l'ecran avec des signes Yin et Yang indiquant en permanence leur résistance du moment. Il est possible de la renflouer avec de la nourriture. A noter une musique d'introduction de type parfaitement oriental et du plus bon effet.

# AUF WIEDERSEHEN MONTY

**GREMLIN GRAPHICS**
*Arcade*

Le titre de ce logiciel laisse planer une atmosphere de douleur et de tristesse. En effet, que peut cacher un "au revoir" ? Ce peut être une porte ouverte à un retour à moins que ce ne soit le début d'un adieu. Que va-t-il advenir de ce cher Monty Mole ?



Lorsque nous entrons dans cette histoire, c'est pour apprendre que le pauvre Monty s'est échappé de sa prison et a réussi à s'enfuir du territoire anglais. Il s'est refugié à Gibraltar, mais, malgré tout, n'a pas reussi a semer les hommes d'"Intermole" qui sont plus que jamais a ses trousses !

Votre arrivée est providentielle car vous pouvez aider (que dis-je, vous avez l'obligation...) Monty a trouver les moyens qui vont finalement lui permettre d'avoir une nouvelle vie ou la liberte sera le maître mot. Pour cela, il faut le conduire dans un voyage a travers toute l'Europe et rassembler suffisamment de "Pesetas" pour lui permettre d'acheter l'île Montos qui se revelera être un havre de douceur et de securite puisque personne ne connaît son existence. A part l'argent liquide qu'il faut amasser pour pouvoir vivre, Monty a également une multitude d'objets a recolter afin d'obtenir son "passeport" pour voyager d'un pays à l'autre. Et, lorsque tous les elements necessaires sont reunis, la fabuleuse, la mysterieuse, la mystique île du salut vous sera revelée et vous devrez alors vous y rendre, en compagnie de Monty bien evidemment !.

Avec "Auf wiedersehen Monty", vous traversez l'Europe par un jeu d'arcade classique, avec les pieges traditionnels et on y prend toujours autant de plaisir. Le petit plus se situe au niveau de la concretisation de l'île sur laquelle il faut ensuite se rendre si on veut avoir une chance d'arriver au bout de ce jeu.

# MIAMI VICE

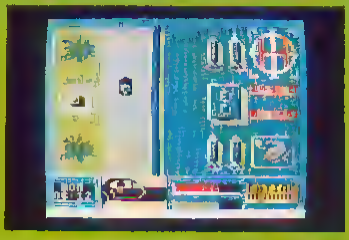
**OCEAN***
*Arcade*

Dorenavant, il n'est plus necessaire d'il-lustrer son recepteur puisque l'Amstrad possede un certain nombre de logiciels adaptes a partir de series televisees. Les deux îles de Miami n'ont pas echappe a la règle.

Vous voici donc au cœur de Miami (prononcez "Maille-ami"), à bord de la superbe Ferrari noire de Crockett. A partir de maintenant, suivez bien les conseils de tonton AMSTAR. Apprenez a maitriser la vitesse : c'est capital pour la suite des evenements. Car vous vous rendez compte que la circulation n'est pas facile dans les rues de Floride. D'autant que les autres vehicules ne vous font pas de cadeaux : chaque accrochage, même benin, se solde par une explosion incongrue. Si vous rapez legerement le trottoir, même punition. Vous devinez alors quel doit être l'effet produit par une collision avec un mur ! La fonction "tir" provoque également de gros degats. Puisque nous sommes dans le rayon artillerie, sachez que le passager a trois directions de visee (avant, arriere et droite). Une fois devenu un as du volant, vous pourrez commencer votre mission.

Un chargement de drogue d'une valeur d'un million de dollars va être livre jeudi matin a un certain M. "I". Il faut donc écumer les bas fonds de la ville, apres avoir fait un plan de la cite. Les bars louches sont répertoriés, or ce sont les lieux de prédilection des malfaiteurs. Vous arriverez peut-être a remonter la filiere jusqu'au "Big Boss". Vous pouvez arrêter votre voiture et en descendre pour surprendre les trafiquants pendant leurs reunions, vous aurez alors peut être des renseignements. Puis, suspects et preuves doivent être emmenes au City Hall. Vous gagnerez ainsi des points.

Le jeu debute le dimanche soir a minuit, n'oubliez pas que les rendez vous ont lieu uniquement le lundi. La notice vous indique les heures et les endroits probables de réunions, il ne faut surtout pas être present avant l'heure. Les bandits s'enfuiraient. Un delai de 4 à 5 minutes est nécessaire entre l'heure du rendez vous et votre entree fracassante. Restez calme : defendu, au moindre bobo allez donc faire un tour du côté de l'hopital, cela vous remettra en forme.



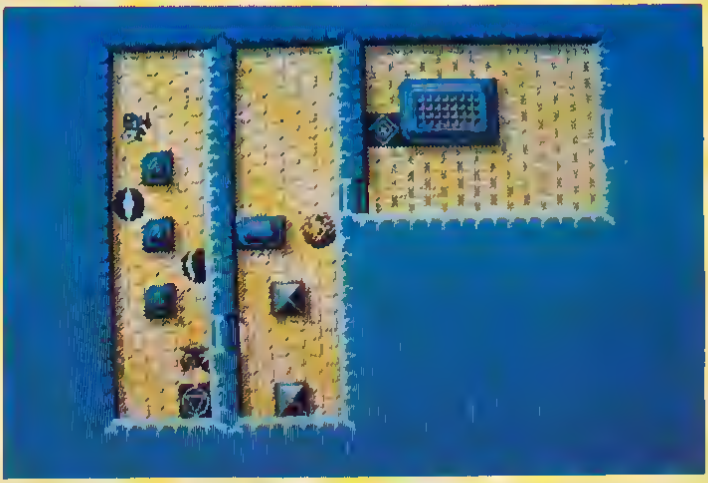
# HEAD OVER HEELS

**OCEAN**
*Arcade/Aventure*

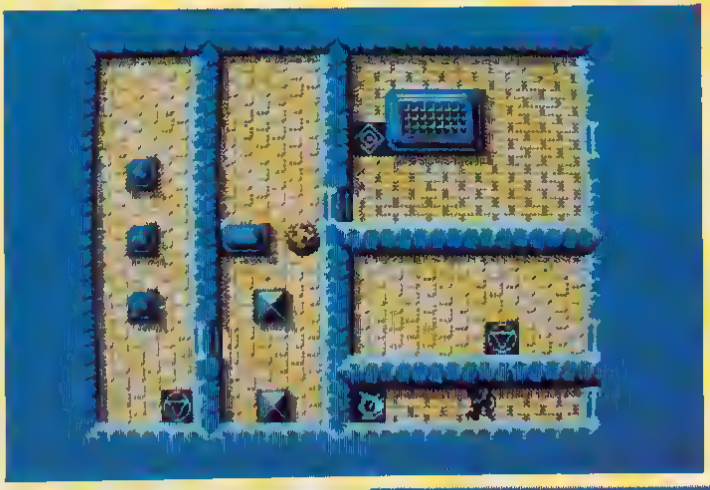
Avec ce logiciel, nous pénétrons dans un empire bien étrange et qui se trouve être bien incompréhensible par rapport à notre propre système solaire.
En effet, il se trouve que Dentnoire est un empire du mal et de l'esclavage ; c'est pourquoi l'empereur de Dentnoire fait regner un régime plus qu'oppressif dans quatre mondes... Il s'agit d'Egyptus, de Penitentier (qui est en toute logique la planète-prison de l'empire), de Safari et du Monde du Livre. La revolte gronde dans toutes ces planètes, mais ils sont tellement opprimés que personne ne se decide à se rebeller ouvertement.
Une telle atmosphere n'est pas sans inquiéter les habitants d'une planete voisine : Liberte. Aussi, envoient-ils un espion afin de savoir s'il serait possible de déclencher enfin une révolution. Malheureusement pour lui, il s'est fait capturer et c'est alors que vous intervenez en grand sauveur !
Avant toute chose, il faut que vous connaissiez la particularite des habitants de Liberté : ils sont composés de deux parties, la tête et les jambes, et peuvent aussi bien agir en étant separés qu'en étant unis.
Après sa capture, chaque partie de l'espion de Liberte a été enfermée dans une piece differente du château de Dentnoire. Votre rôle est de les faire sortir toutes les deux et de les emmener sur la place du Marché afin qu'elles puissent s'unir.
Une fois cette première partie de votre mission effectuée, il faudra vous occuper de la revolte des quatre planètes pour que le peuple de Dentnoire puisse, lui aussi, provoquer un soulevement.
Avec Head over Heels, vous vous retrouvez évoluant dans une multitude de pieces remplies de pieges... et le tout en graphisme 3D avec un decor très riche et des couleurs vraiment superbes. Reste à savoir si vous réussirez à avoir ce qui est si difficile à obtenir : la tête AVEC les jambes !

# RANA RAMA

**HEWSON**
*Arcade/Aventure*



Bougre, bougre, Mervyn, l'apprenti-sorcier, ne cesse de faire des bêtises. Dernier exploit en date : il s'est amusé à mélanger les mixtures concoctées par son grand maître. On devine facilement le résultat : Mervyn est passé de l'état de l'homme à celui de batracien proglottis. Comme s'il n'avait pas été assez puni, il est envoyé directement dans le donjon, sans passer par la case départ et sans toucher les 20000 francs. En un mot : l'horreur.



Dans un contexte plus noir que le fond d'une mine de charbon obscure, une pointe de lumière apparaît : Mervyn a hérité de quelques sorts, faibles il est vrai, mais qui lui permettront peut-être de faire crôa plus longtemps. Vue de dessus, la situation n'est pas meilleure, les pièces dans lesquelles la grenouille se déplace apparaissent brusquement, dévoilant souvent une horde de monstres. Car ce donjon est peuplé de créatures infernales et leurs maîtres ne sont pas loin.

Le but de Mervyn est de sortir du donjon le plus vite possible. Il va lui falloir pour cela affronter de très puissants sorciers. Sur les pavés de certaines pièces, se trouvent dessinés des motifs étranges. Lorsque vous êtes sur un de ces "sologlyphes", une pression sur "Feu" et vous obtenez soit le plan du niveau dans lequel vous errez, la liste des sorts disponibles, une téléportation au niveau inférieur (il vaut mieux être en pleine possession de ces moyens) ou bien la destruction des "choses" présentes dans la pièce. Au départ, tout semble assez simple, vos "missiles" sont assez efficaces envers ce qui bouge ou ce qui reste immobile (il existe, en effet, des générateurs d'armes qui produisent des instruments plus que contondants tant qu'ils ne sont pas détruits). Les sorciers eux-mêmes ne sont pas très puissants et vous pouvez en venir à bout assez facilement. A ce propos, l'utilisation d'un sortilège se fait en remettant en ordre le mot RANARAMA, le tout étant bien sûr chronométré. Le sorcier en mourant laisse échapper des disques de puissance à récupérer absolument. Vous pourrez ainsi augmenter votre "force magique". Aux niveaux inférieurs, les sorciers sont beaucoup plus coriaces. Il faudra avoir fait le plein de maléfices pour espérer les vaincre.

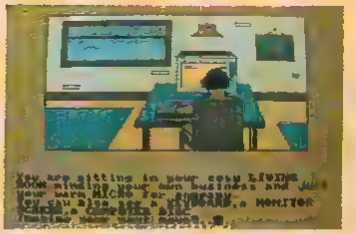
Avec ses graphismes et son animation RANARAMA devrait vous "envoûter".

# LE COIN DES AFFAIRES

*Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...*
*En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :*
*51 St George Road*
*CHEPSTOW NP6 5LA*
*ANGLETERRE*
*Tél. (44) 291.257.80*

## IMAGINATION

***FIRERIRD/DUCHET COMPUTERS***
*Aventure*



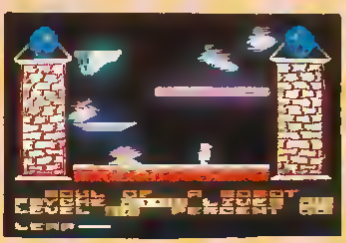
Qu'y a-t-il de commun entre une machine à voyager dans le temps, les plaines glacées d'un royaume nordique, un labyrinthe de plates-formes, une base militaire de la seconde guerre mondiale et un ordinateur ? Tout simplement le logiciel d'aventure "Imagination".

Si la présentation est habituelle : un graphique avec un texte en bas d'écran, le scénario est plus original, il y a en fait 4 aventures. Chacune d'entre elles a un point de départ commun : votre chambre dans laquelle on trouve un ordinateur et... vous. Une disquette traîne sur la table, insérez-la dans l'ordinateur et regardez l'écran. 4 titres de jeu apparaissent alors. Votre choix étant effectué, vous êtes propulsé dans l'époque choisie. Bigre ! Le dialogue n'est pas évident (surtout en anglais). Si vous demandez de l'aide par "HELP", on vous répondra de faire preuve d'imagination et d'examiner attentivement les objets vous entourant. Il paraît qu'il existe un moyen pour passer d'une aventure à l'autre, alors je vais me pencher sur mon ordinateur et me mettre à imaginer, imaginer

## SOUL OF A ROBOT

***MASTERTRONIC/***
***DUCHET COMPUTERS***

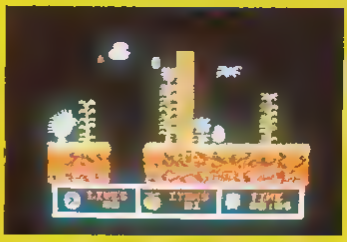
Les auteurs de Nonterraquéous (voir Amstar n° 6) ont décidément la fibre robotique. Le précédent épisode mettait en scène une machine pilotée par vos soins. Vous n'étiez pas habitué à l'atmosphère Nonterraqueuse, c'est pourquoi vous avez lamentablement échoué ! Allez, on vous excuse ! une nouvelle mission vous échoit.
Le dictateur-robot Robert est sur le déclin : sa santé menace la planète. Il faut l'anéantir avant qu'il ne s'éclate en particules métalloïdes. Votre robot-héros est une machine douée de sentiments : son seul désir est de mourir, si possible près du méchant robot le détruisant du même coup.
Rassurez-vous, l'ambiance est loin d'être lugubre : les couleurs et les bruitages n'engendrent pas la mélancolie. Le graphisme "boîte de conserve" du héros est assez amusant. Comme à l'habitude, vous devrez parcourir de nombreuses salles avant de découvrir l'antre de l'indicible horreur. Les sauts tiennent une place importante dans l'action (or les chutes maladroites vous entraînent irrémédiablement sur la pente fatale. Mais vous avez le désespoir au cœur, vous ne pouvez que réussir !



## SPIKY HAROLD

***FIRERIRD/DUCHET COMPUTERS***
*Arcade/Aventure*

"J'ai encore faim", se dit Harold, le hérisson. Le petit animal se met en route pour calmer ce besoin impérieux. Gasp ! Des oiseaux et autres insectes au contact mortel (sans doute les retombées de Tchernobyl) lui barrent le chemin. Je n'irais pas jusqu'à dire que la vie de hérisson ne manque pas de piquant, mais le périple qui vous est proposé est assez mouvementé. Il vous arrivera souvent d'être pris au piège, coincé entre un rocher et une guêpe tueuse. Ce n'est pas bien grave, tout le monde sait que le hérisson a 18 vies. Tâchez tout de même de ne pas les gaspiller.
Parmi les objets à ramasser, on trouve un verre de vin (Dom Pérignon 1945). Ce breuvage a un effet déroutant sur la bestiole à pointes : les commandes droite et gauche s'inversent ! Les pièces de monnaie sont à attraper avec avidité puisqu'elles donnent une vie supplémentaire.



Le graphisme des 57 salles, sans être transcendant, est plutôt bien fait. La démarche d'Harold est assez comique et son aspect ne l'est pas moins. Un jeu champêtre et amusant qui ne doit pas vous faire oublier que le temps est compté et que 24 heures sont vite passées.